N. 1723

WALT DISNEY

LIRE 1700

TOPOLINO

TOPOLINO & PIPPO IN UNA FAVOLOSA STORIA A BIVI

THE WALT DISNEY COMPANY ITALIA S.p.A. • SPED. ABB. GR. 2/70 • SETTIMANALE • 4 DICEMBRE 1988

SKELETOR E SNAKE FACE VOGLIONO IMPADRONIRSI DEL CASTELLO DEL TESCHIO GRIGIO. ECCOLI PRONTI AD ATTACCARE, IGNARI DELLA FINE CHE FARANNO.
MATTEL
VENITE PURE AVANTI SIMPATICONI. LA MIA BOTOLA MAGICA VI STA ASPETTANDO.
CERCATI UN'ALTRA CASA KING RANDOR, CONQUISTEREMO IL TUO CASTELLO ED ETERNIA SARA' FINALMENTE TUTTA NOSTRA!!
MASTERS
I DOMINATORI DELL'UNIVERSO

TOPOLINO N. 1723

SOMMARIO

4 DICEMBRE 1988

5

TOPOLINO & PIPPO EROI DEL GIORNO PRIMA

Stavolta il rischio è grosso per i nostri due amici. Per risolvere un delicato caso, devono infatti tornare indietro nel tempo di 24 ore, senza però creare un discontinuum nell'eterno continuum. Impresa difficile, molto difficile...

175

ZIO PAPERONE E IL CONVOGLIO SCOMPARSO

Due vecchie pergamene ritrovare in archivio, svelano l'esistenza di un tesoro disseminato qua e là per l'oceano. Naturalmente, scatta immediata la ricerca. Ma stavolta, strano a dirsi, Zio Paperone decide di partire da solo, senza nessuno. E la cosa non convince affatto i nipotini...

109

A TU PER TU CON JOVANOTTI

È qui la festa? Sì... gimme five!

LE ALTRE STORIE

53 ZIO PAPERONE E L'ORTO DELLE MERAVIGLIE

167 CIP & CIOP E L'ABILITÀ MANUALE

157 LILLO GRANDE CACCIATORE

E INOLTRE ...

Gioco a premi / **Indovina chi è**	86	Collezionismo / **I giocattoli nel tempo**	117
Le foto dei lettori / **Sarete famosi**	88	Sette giorni video / **Topotivù**	123
Giochi / **Paper Game**	92	Topo-test / **C'è un colore nei tuoi occhi**	134
Cambi e scambi / **Il mercatino**	94	Filatelia / **Francobolli è bello**	136
Barzellette / **Risate Boom**	100	Cinema / **Chi ha incastrato Roger Rabbit (3° p.)**	139
Home video / **Le novità**	103	Rubrica / **Agendissima '88**	143
Personaggi / **Jovanotti**	109	Lo spot / **Le Parodie**	152

Copia di Topolino n° .....
della collezione di .....

IL GIOCO DELLE FRASI "DRITTO E ROVESCIO" CHE HA MESSO SOTTOSOPRA L'AMERICA

VICEVERSA®

IL ROVESCIAPAROLE

GiG

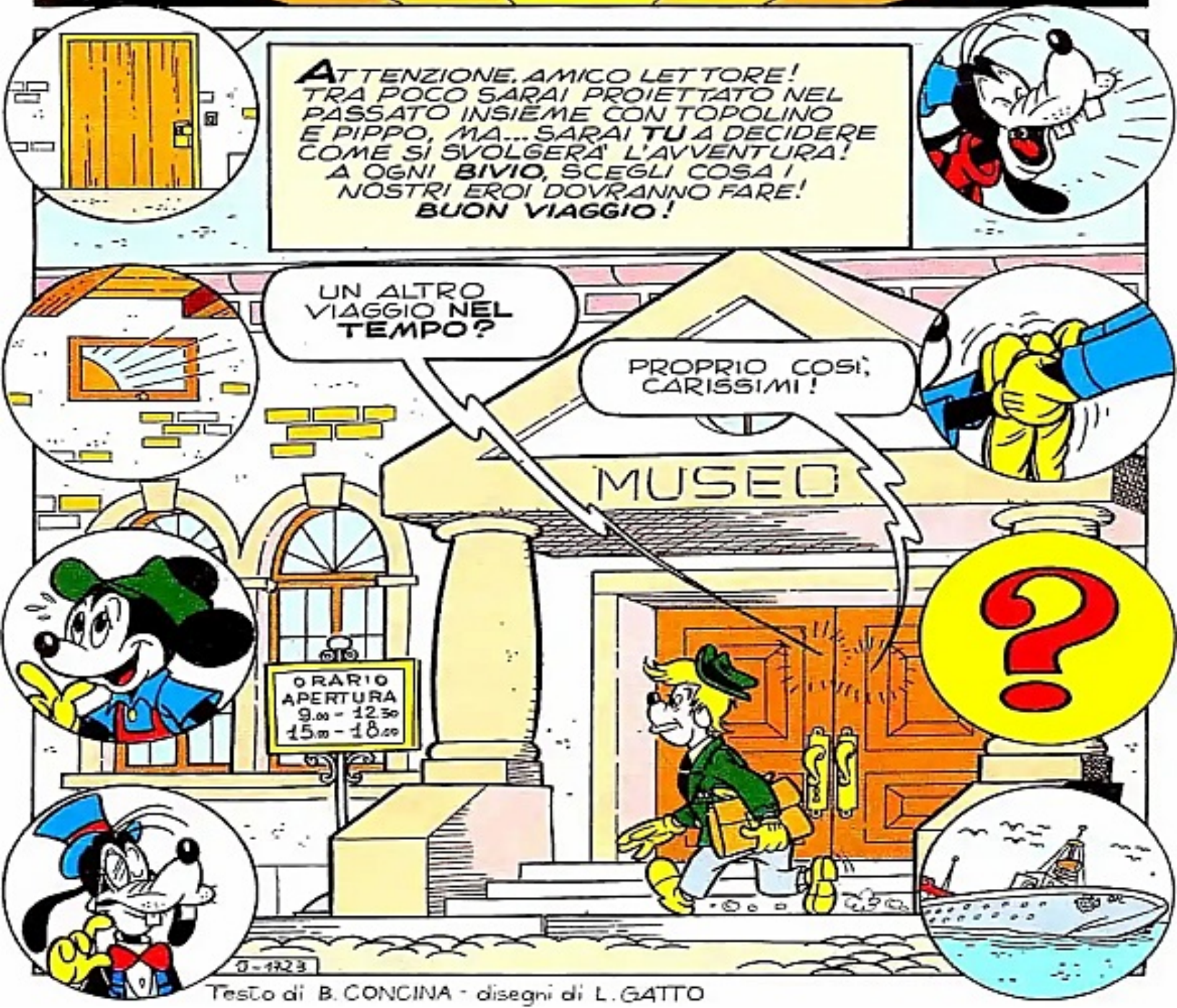
È il gioco elettronico che ha messo sottosopra l'America. Registra quello che dici, lo ripete alla rovescia e poi te lo ripete dritto. Gioca con i tuoi amici: devi indovinare, tentare, rovesciare. Si può giocare in tre, in dieci o in cinquanta. Viceversa ha una grande memoria. È un mostro di tecnologia e un mostro di simpatia. **Con Viceversa nessuna parola sarà mai più la stessa.**

VICEVERSA®

il primo mostro tecnologico che rivoluziona la parola

WALT DISNEY

TOPOLINO & PIPPO EROI... DEL GIORNO PRIMA



Testo di B. CONCINA - disegni di L. GATTO

STAVOLTA, PERÒ, SI TRATTA DI UNA MISSIONE DEL TUTTO PARTICOLARE!
PERICOLOSA, EH?

DITE PURE, PROFESSORE! TOPOLINO E... EHM... IO NON ABBIAMO PAURA DI NIENTE!
EH! EH!

TRANQUILLI! SARÀ UNA COSETTA DI TUTTO RIPOSO!
MA NO!
ZAPOTEC

SIETE IL SOLITO AVVENTATO, MARLIN!
ULP!
SBAMM

VOLETE PROVOCARE UNA FRATTURA SPAZIO-TEMPORALE...

...CREARE UN DISCONTINUUM NELL' ETERNO CONTINUUM DELL' INCESSANTE FLUIRE DEL TEMPO...E SECONDO VOI, NON CI SONO PERICOLI?
MA, ZAPOTEC...

L'IMPALPABILE TRAMA DEL CONTINUUM SARA' SUBITO RATTOPPATA DAI NOSTRI AMICI!

BASTA CON I PAROLONI! PERCHE' NON STRINGETE, SIGNORI?
SI, SI'! PIU' CHE GIUSTO!
ZAPOTEC

AVETE LETTO IL GIORNALE, STAMATTINA?
NON ANCORA!

DATE UN'OCCHIATA ALLA PRIMA PAGINA, PER FAVORE! POI VI SPIEGHERO' IL RESTO!
30 NOV
GAZZETTA DI TOPOLINIA
$1
SUPERPETROLIERA

ULP! UN DRAMMATICO INCIDENTE AI CANTIERI NAVALI DI MOUSE-CITY?
CHE FOTO IMPRESSIONANTE!

30 NOV
GAZZETTA DI TOPOLINIA
$1
SUPERPETROLIERA AFFONDA AL MOMENTO DEL VARO

COM'È SUCCESSO?
NON SI SA ANCORA ESATTAMENTE! LA POLIZIA STA INDAGANDO! FORSE UN SABOTAGGIO O...
... UN ERRORE DEL PROGETTISTA!
ZAPOTEC

LO ESCLUDO! CONOSCO L'INGEGNER TOPI FIN DA BAMBINO E...
TSK! BELLA REFERENZA!

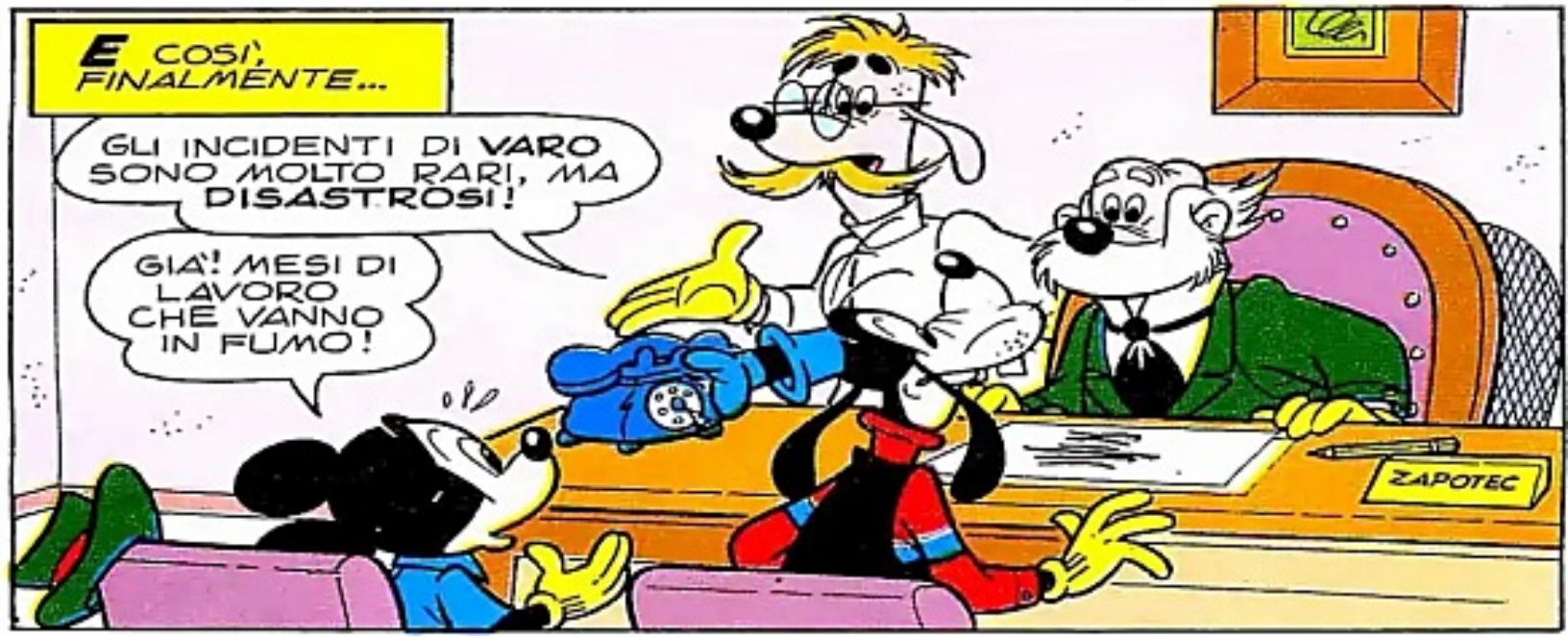
CHE COSA VOLETE INSINUARE?
CHE IL VOSTRO AMICO SARÀ UN FACILONE COME VOI!

NON SOPPORTO PIU' LE VOSTRE PROVOCAZIONI!
SOPPORTATE QUESTO, ALLORA!
CALMA, SIGNORI!
SOCK
PACC

NON CI AVRETE CONVOCATI PER FARE DA ARBITRI, SPERO!?

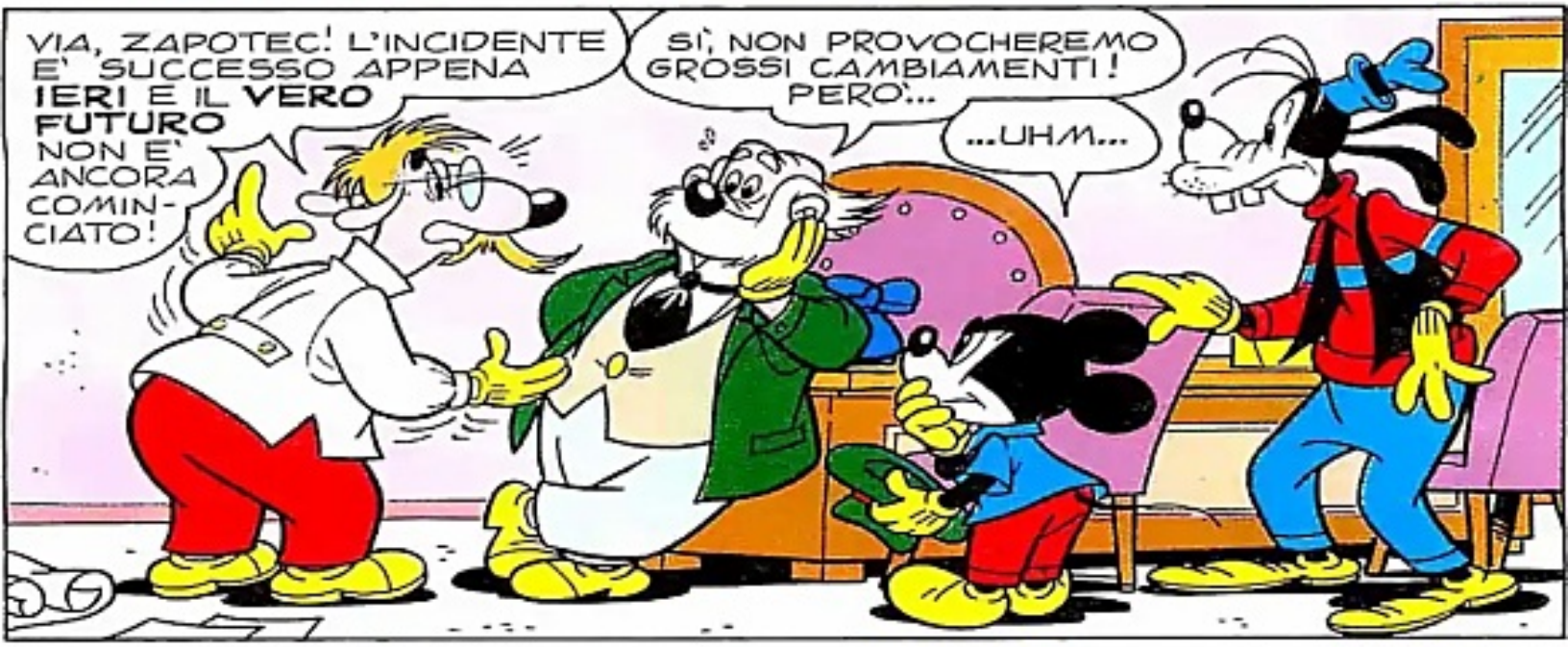
HAI RAGIONE, TOPOLINO!
SMETTIAMO DI DARE SPETTACOLO!

CHIUDIAMO LA NOSTRA PICCOLA CONTROVERSIA, CARO ZAPOTEC!
VOLENTIERI, CARISSIMO!
GRIND


E COSI', FINALMENTE...
GLI INCIDENTI DI VARO SONO MOLTO RARI, MA DISASTROSI!
GIA'! MESI DI LAVORO CHE VANNO IN FUMO!
ZAPOTEC

UN DANNO ENORME, PER IL CANTIERE!
MA...COSA C'ENTRIAMO NOI?

E' MOLTO SEMPLICE, AMICI! DOVRETE TENTARE DI **EVITARE** IL DISASTRO!
BAH!


VIA, ZAPOTEC! L'INCIDENTE E' SUCCESSO APPENA **IERI** E IL **VERO FUTURO** NON E' ANCORA COMINCIATO!
SI', NON PROVOCHEREMO GROSSI CAMBIAMENTI! PERO'...
...UHM...

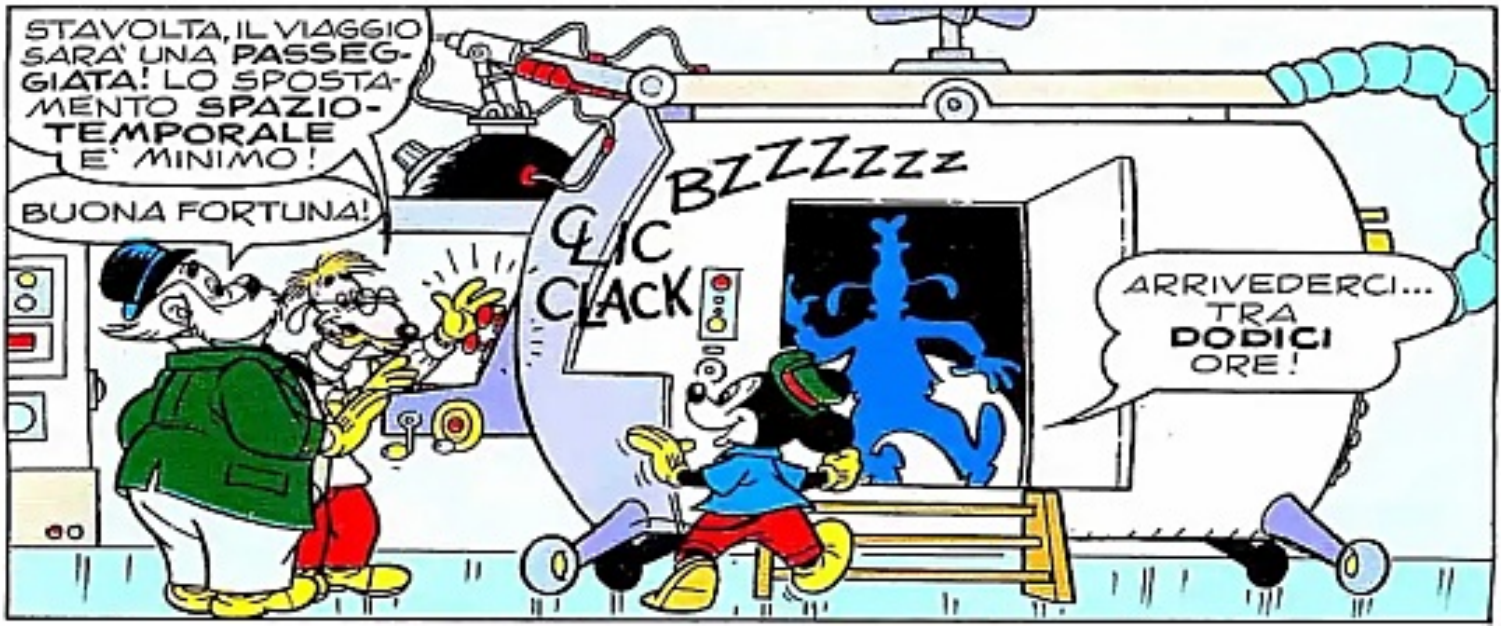
SONO D'ACCORDO CON IL PROFESSOR MARLIN!

E' UNA BUONA AZIONE E VAL LA PENA DI **TENTARE**!
PIPPO ED IO SIAMO PRONTI A PARTIRE!
MUSEO di TOPOLINIA

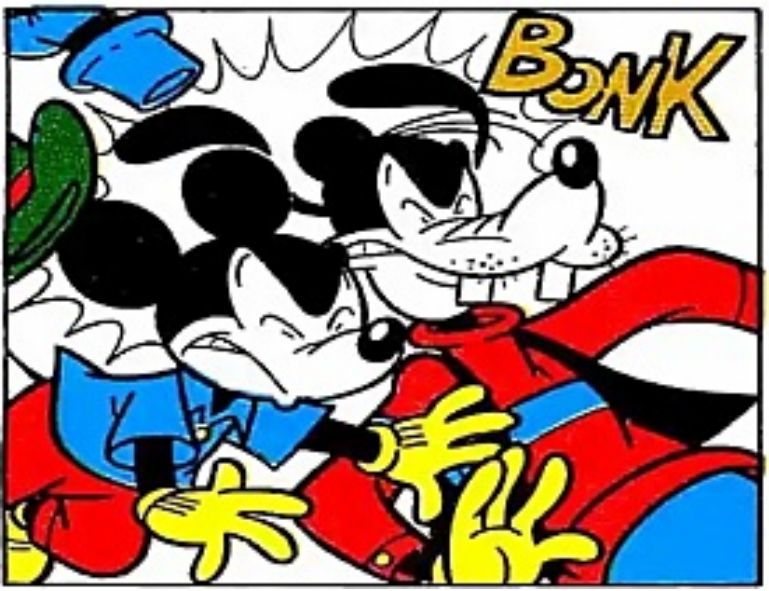
POCO DOPO, NEL LABORATORIO SEGRETO...
ARRIVERETE LAGGIÙ ALLE QUATTRO DEL MATTINO! SEI ORE PRIMA DEL VARO!

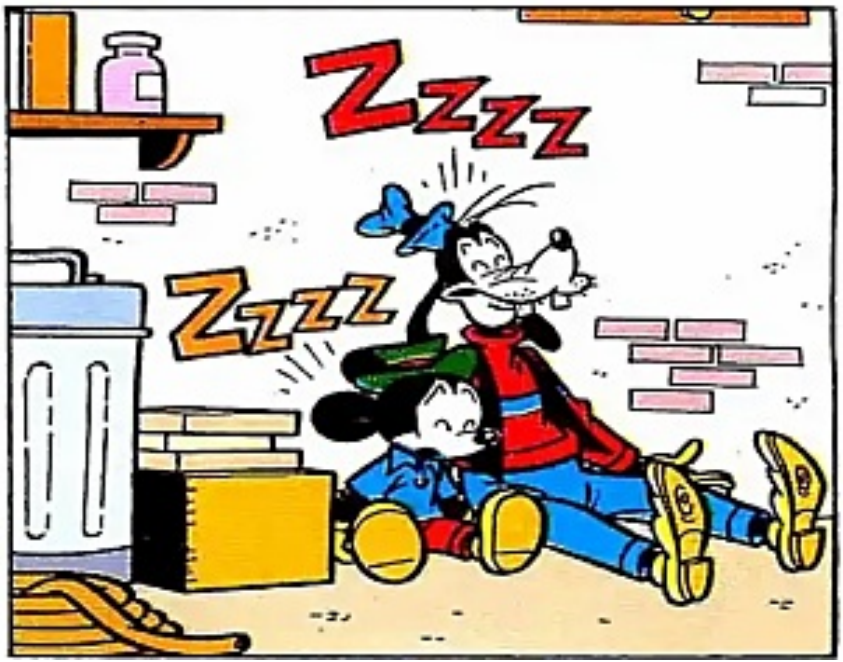
AVRETE COSÌ TUTTO IL TEMPO DI CAMBIARE IL PASSATO!

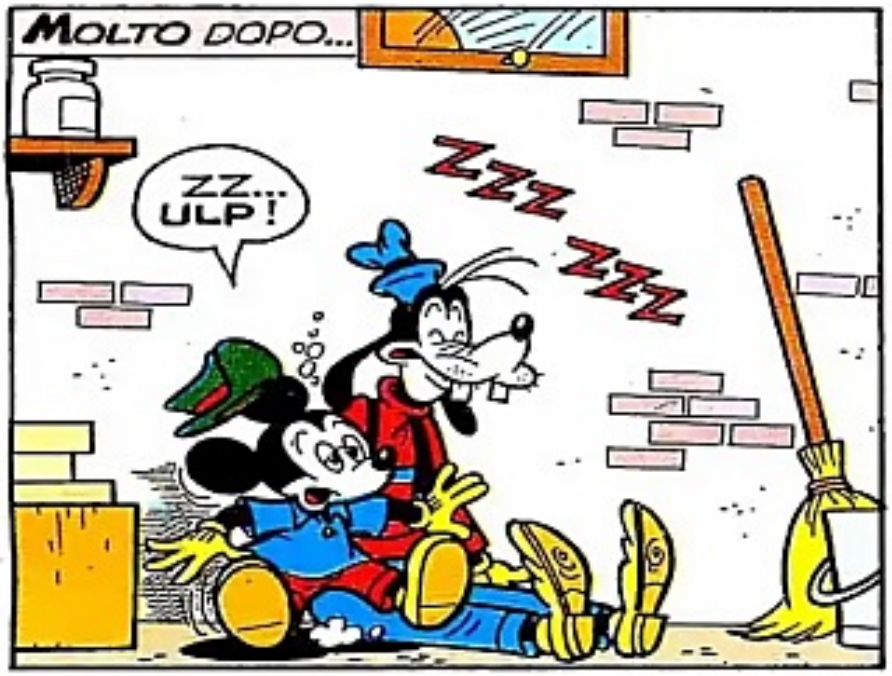
E SE NON CI RIUSCIREMO, ALTRE SEI ORE PER SCOPRIRE LE CAUSE DEL DISASTRO!
ESATTO!


STAVOLTA, IL VIAGGIO SARÀ UNA PASSEGGIATA! LO SPOSTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE È MINIMO!
BUONA FORTUNA!
BZZZZZZZ
CLIC
CLACK
ARRIVEDERCI... TRA DODICI ORE!

MA ALL'ARRIVO, PURTROPPO...

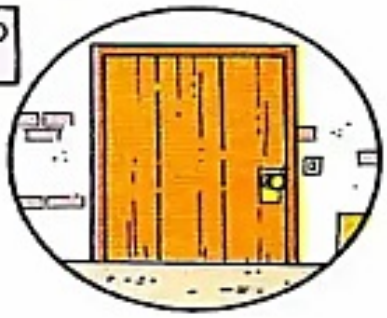






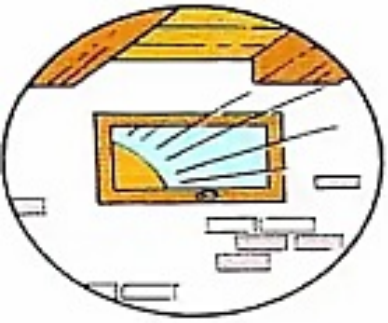
ECCOCI AL PRIMO BIVIO, AMICI...

SE SCEGLI LA STRADA PIÙ SEMPLICE VAI A PAG. 16!



SEI UN TIPO PRUDENTE, COME PIPPO, E PREFERISCI NON DARE NELL'OCCHIO? GIRA PAGINA!

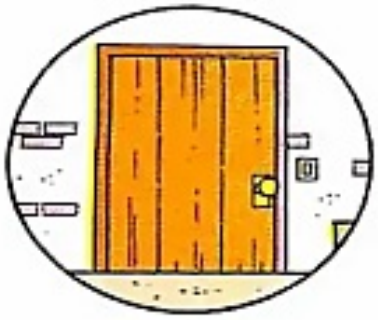
AL BIVIO DI PAG. 13 HAI DECISO DI PASSARE DALLA FINESTRA? FORZA, ALLORA!



SE PENSI SIA MEGLIO CHIAMARE AIUTO, SALTA A PAG. 22!

SE VUOI RIPORTARE DENTRO PIPPO, VAI A PAG. 18!

AL BIVIO DI PAG. 13 HAI SCELTO LA PORTA? ALLORA... BUSSA FORTE!



UN ATTIMO DI PAZIENZA! ARRIVIAMO!
PAMM PAMM
CHI C'E', LI' DENTRO?

CI VUOLE UNA SPIEGAZIONE CONVINCENTE! POTREMMO FINGERCI OPERAI IN CERCA DI LAVORO...
O INVITATI AL VARO! CHE NE DICI?

CORAGGIO! VI LIBERIAMO SUBITO!
S-CRACK

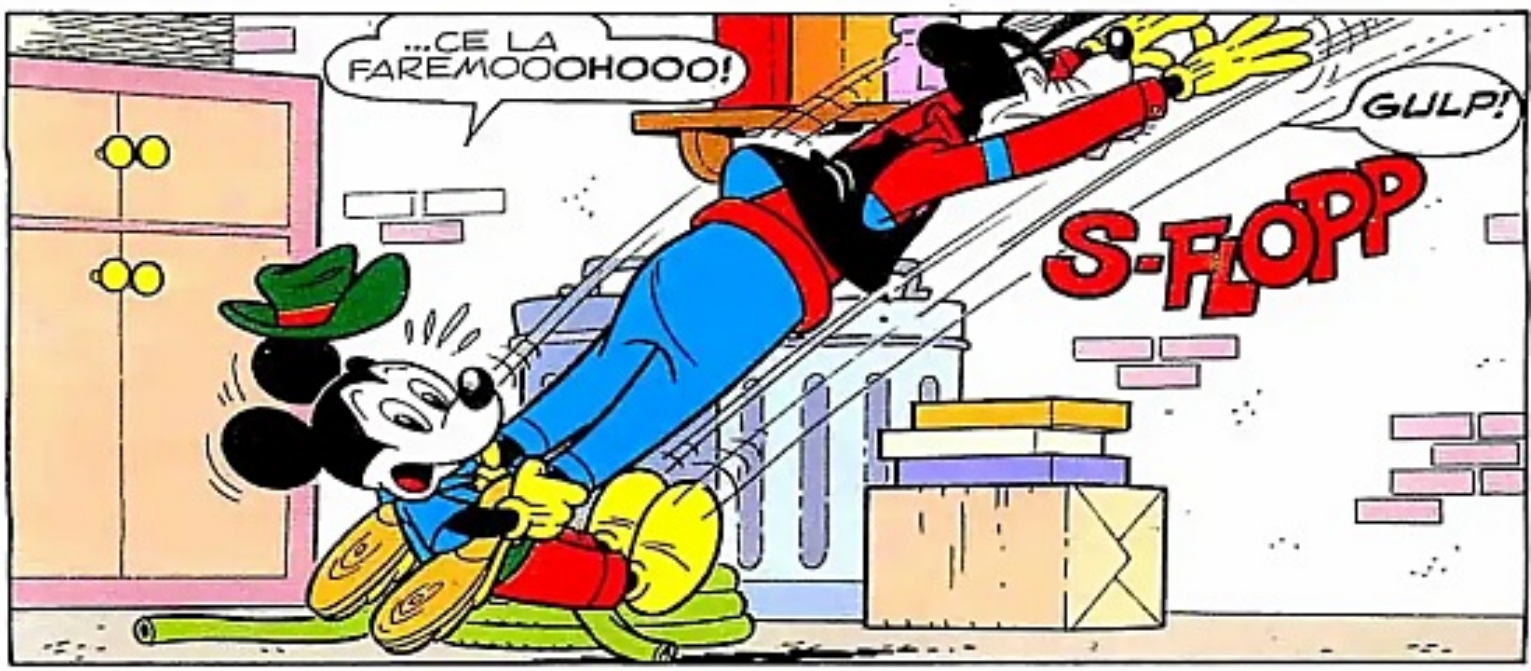
ECCO FATTO!
COME SIETE FINITI QUI DENTRO? E CHI SIETE?
BE', NOI...

DECIDI IN FRETTA!

OPERAI? VAI A PAG. 34!

INVITATI AL VARO? CORRI A PAG. 28!

AL BIVIO DI PAG.15 HAI DECISO DI RIPORTARE PIPPO NELLO SGABUZZINO? ALLORA...TIRIAMO!



ABBIAMO PERSO ALTRO TEMPO PREZIOSO! NON CI RESTA CHE BUSSARE!
SGRUNT! D'ACCORDO!
TOC TOC

TOC TOC TOC TOC TOC

STRANO! SEMBRA CHE NON CI SENTANO!
SEI TROPPO DELICATO! PROVO IO!

AIUTOOO! VENITE A LIBERARCI!
PIMM PAMM
SBEMM SBAMM

MOLTO DOPO...
PANT! NIENTE DA FARE!
UHM... LOGICO!

E' QUASI IL MOMENTO DEL VARO! SONO TUTTI A GODERSI LO SPETTACOLO!

INFATTI...

... ED E' CON VIVO PIACERE E GRANDE ORGOGLIO CHE ANNUNCIO L'**ORA SOLENNE!** QUESTA NAVE... BLA BLA... FRUTTO DI LUNGHI LAVORI... BLA BLA BLA...

OIL

CLAP CLAP CLAP

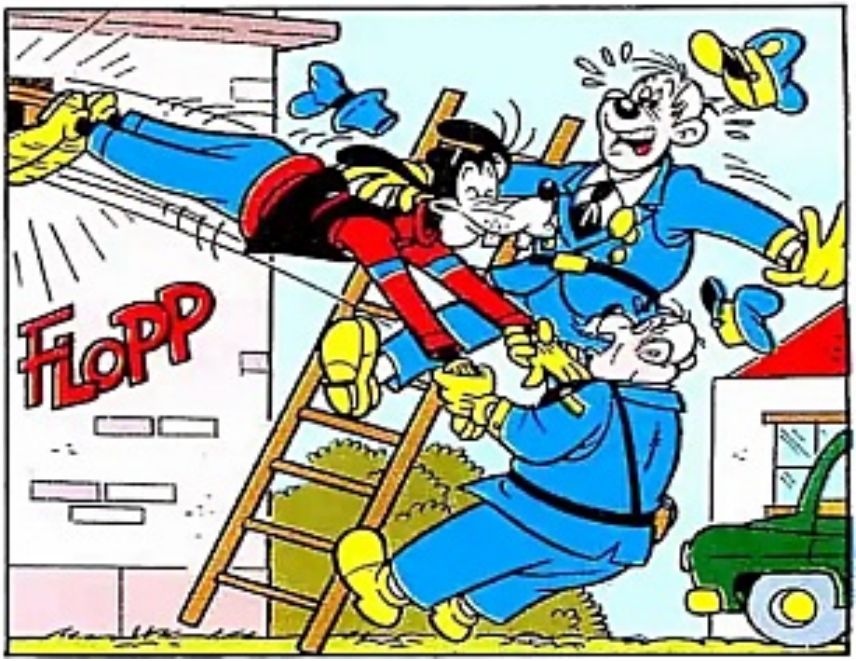
CLAP CLAP

TOCCA A VOI, MADRINA!

CRASCH

CLAP
CLAP
CLAP
E, NATURALMENTE...
SIGH! CHE RUMORE RACCAPRICCIANTE!
IL DISASTRO E' AVVENUTO!
KE-RAAASH
USCIRE ADESSO SAREBBE PERICOLOSO, PIPPO!
GIÀ! CI CHIEDEREBBERO TROPPE SPIEGAZIONI!
NON CI RESTA CHE ASPETTARE SEI ORE... E TORNARE A TOPOLINIA!
CHISSÀ LA DELUSIONE DI MARLIN! MA... NON SI PUÒ CAMBIARE IL PASSATO!
SE AL BIVIO DI PAG. 13 O DI PAG. 15 FARAI SCELTE DIVERSE, CONOSCERAI ALTRI FINALI!
FINE

AL BIVIO DI PAG. 15 HAI SCELTO DI CHIAMARE AIUTO? VOCE, ALLORA!



GRAZIE, AMICI! MI AVETE SALVATO!
LASCIA PERDERE I RINGRAZIAMENTI!

SPIEGACI, PIUTTOSTO: PERCHE' VOLEVI USCIRE DI LI'?
E CERCA DI ESSERE MOLTO CONVINCENTE!

E COSI'...
RICAPITOLIAMO! VOI SARESTE INNOCENTI VISITATORI CHE CURIOSAVANO IN GIRO?
ESATTO!

POI, PER SBAGLIO, SIETE STATI RINCHIUSI IN QUESTO SGABUZZINO?

POTRA' SEMBRARVI STRANO, MA E' LA PURA VERITA'!
PAROLA!

TU CI CREDI, MAX?
CERTO CHE CI CREDO, JACK! TUTTAVIA...

...CI CREDERO' DI PIU' DOPO AVER VISTO I BIGLIETTI D'INVITO!
GLOMM!
TE-TEMO DI-DI... AVERLI SMARRITI!

SI', CERTO! ADESSO TUTTO E' CHIARO!
IL PICCOLETTO LI HA PERSI E LO SPILUNGONE ANDAVA A CERCARLI!
BRAVI! AVETE AFFERRATO AL VOLO LA SITUAZIONE!

VIENI, TOPOLINO! ANDIAMO A GODERCI IL VARO!
ASPETTA, PIPPO!

NON CREDO CHE I SIGNORI SIANO TROPPO D'ACCORDO!
ACUTO, L'AMICO!

POI...
ULP!
SLAMM

VI TERREMO QUI DENTRO FINO AL VARO, INNOCENTINI!
S-CROCK

CI RIVEDREMO DOPO, PER IL TERZO GRADO!

SIGH! STAVOLTA SIAMO FRITTI!
TRA POCO IL VARO ANDRÀ MALE...

...E CI ACCUSERANNO DI ESSERE I SABOTATORI!
SIAMO IN UN VICOLO CIECO! A MENO CHE...

TROVATO! QUANDO TORNERANNO, NOI NON CI SAREMO PIÙ!
ULP! E COME?
SPAFF

LA PORTA E' TROPPO ROBUSTA, PER SFONDARLA!
NON PASSEREMO DI LÀ, PIPPO!
CLAC CLAC

USEREMO LA FINESTRA!
MA COME...

POCO DOPO...
CHE DISASTRO! È LA PRIMA VOLTA CHE QUI SUCCEDE UN INCIDENTE SIMILE!
INCIDENTE O... SABOTAGGIO?
GLO GLO GLO

CORRIAMO A PRELEVARE QUEI DUE FIGURI, PRESTO!

SCOMMETTO CHE HANNO PARECCHIE COSETTE DA RACCONTARCI! LI FAREMO CANTARE E...
SCROCK

VUOI CAMBIARE IL FINALE? TORNA AI BIVI DI PAG. 13 O DI PAG. 15 E OPERA SCELTE DIFFERENTI!

FINE

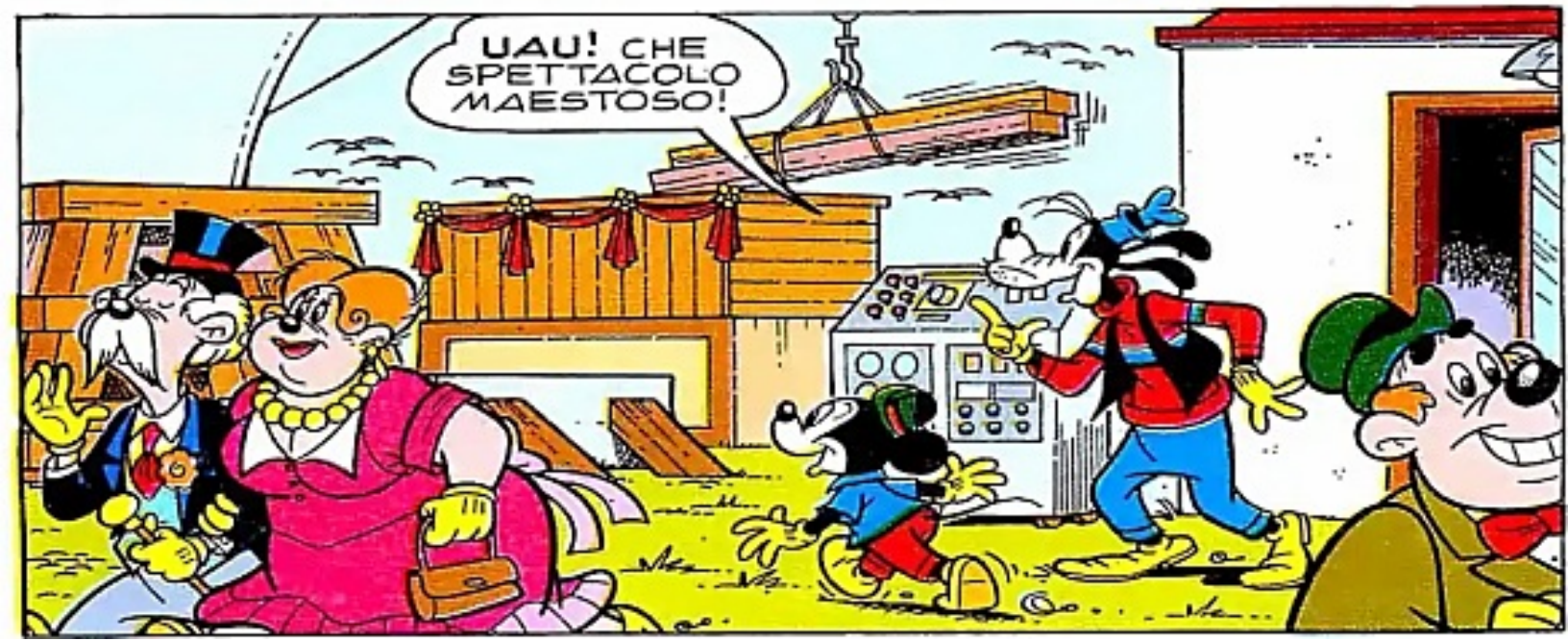
AL BIVIO DI PAG.17 HAI DECISO DI FINGERTI UN INVITATO? ALLORA...CLASSE E DISTINZIONE!

D'ACCORDO, RAGAZZI! PER STAVOLTA CHIUDEREMO UN OCCHIO!

MA, VOI, SPALANCATE I VOSTRI! CHE NON SI RIPETA PIU'!
SISSIGNORE, SIGNOR CONTE!
STACC

CE LA SIAMO CAVATA BENE, VERO?
MERITO TUO! SEI UN ATTORE NATO!

E ADESSO... AL LAVORO!
AL VARO


UAU! CHE SPETTACOLO MAESTOSO!

VRRRR

OIL

...AH! I LAVORI SONO ANCORA IN CORSO, VEDO!

MI RACCOMANDO! FISSATE BENE QUELLE TRAVI DI RINFORZO!
QUELLO DEV'ESSERE IL PROGETTISTA, L'INGEGNER TOPI!
CRRRR

E' LA PRIMA VOLTA CHE VARIAMO UN COLOSSO SIMILE E VOGLIO ESSERE TRANQUILLO!
TOONFF

UN TIPO PREVIDENTE E SCRUPOLOSO! BENE!
TO-TONFF

... EPPURE... TRA POCO DOVREBBE ACCADERE IL DISASTRO! CERCHERO' PIPPO! FORSE HA TROVATO QUALCOSA!
STONFF

MA...
NIENTE! SEMBRA TUTTO IN REGOLA!
NON CI RESTA CHE ASPETTARE, DUNQUE!

SARÀ UNA FATICACCIA SMUOVERE QUEL PACHIDERMA!
EH! EH! PER NIENTE, INVECE!

BASTERÀ PREMERE QUEL PULSANTE E TUTTO AVVERRÀ AUTOMATICAMENTE!
OOH!

UN BOTTONCINO COSÌ PICCOLO PER QUEL BESTIONE! NON È POSSIBILE!

E, PER DIMOSTRARTELO, ... GUARDA!
ULP! FERMO, PIPPO!
CLIC
PLOTT

GULP! MA...
VRRRRRR
TACC
STACC

KE-RAAASHH

GU-UULP!

FILIAMO, PIPPO!

RUMBLEEE

ULP!

MI DISPIACE! NON VOLEVO... NON SAPEVO... NON CREDEVO...

RISPARMIA IL FIATO PER SPIEGARLO A MARLIN, TRA SEI ORE! TI SERVIRÀ **TUTTO** PER EVITARE CHE CI SPELLI VIVI! **SGRUNT!**

FINE

VUOI CAMBIARE IL FINALE? TORNA AI BIVI DI PAG. 13 O DI PAG. 17 E FAI SCELTE DIVERSE!

AL BIVIO DI PAG. 17 HAI SCELTO LA "COPERTURA" DELL'OPERAIO? BENE! UN BEL SORRISO CORTESE E...

E COSI'...

SPOSTA QUELLE ASSI!

BENE, CAPO!

PORTA VIA QUEI ROTTAMI!

SUBITO, INGEGNERE!

EH! EH! NON POTEVA ANDARCI MEGLIO!

POTRO' STUDIARE LA SITUAZIONE DA VICINO, SENZA DESTARE SOSPETTI!

OIL

VRRR

FRUSH

NON E' CHE ME NE INTENDA MOLTO... MA MI SEMBRA TUTTO A POSTO!

L'INVASATURA DELLA NAVE SEMBRA ROBUSTA...
TOC TOC
TOC

...E NON CREDO ALLA STORIA DEL SABOTAGGIO! QUI IN GIRO, VEDO SOLO FACCE ONESTE!

EPPURE L'INCIDENTE C'E' STATO! ANZI, CI SARA' TRA POCO! COME EVITARLO?

EHI! FORSE HO TROVATO!

SUBITO DOPO...

SCUSATE, INGEGNERE! POSSO DISTURBARVI UN ATTIMO?

SOLO UN MOMENTO! SONO OCCUPATISSIMO!

VEDETE, **MIO NONNO** FACEVA IL CARPENTIERE E UN PO' ME NE INTENDO! HO L'IMPRESSIONE CHE...

...I SOSTEGNI DELLA NAVE, L'**INVASATURA**, SIANO DEBOLUCCI...

ULP!

SE MI PERMETTETE UN CONSIGLIO, IO LI RINFORZEREI...

UHM...

SE PENSI CHE L'INGEGNERE ASCOLTERÀ TOPOLINO, VAI A PAG. 40!

SE CREDI CHE L'INGEGNERE **NON** SEGUIRÀ IL CONSIGLIO, GIRA PAGINA!

AL BIVIO DI PAG.37 HAI PENSATO CHE L'INGEGNERE NON ASCOLTERÀ TOPOLINO? INFATTI...

INFATTI, SUBITO DOPO...

KATA-KERAASH

GU-ULP!

E' TUTTO FI-FINITO?

SI'! L'INVASATURA ERA TROPPO DEBOLE, COME AVEVI DETTO TU!

CORAGGIO, TOPOLINO! NOI ABBIAMO FATTO IL POSSIBILE!

PAT PAT

SPIEGHEREMO A MARLIN CHE, **SE** L'INGEGNERE TI AVESSE ASCOLTATO, E **SE**...

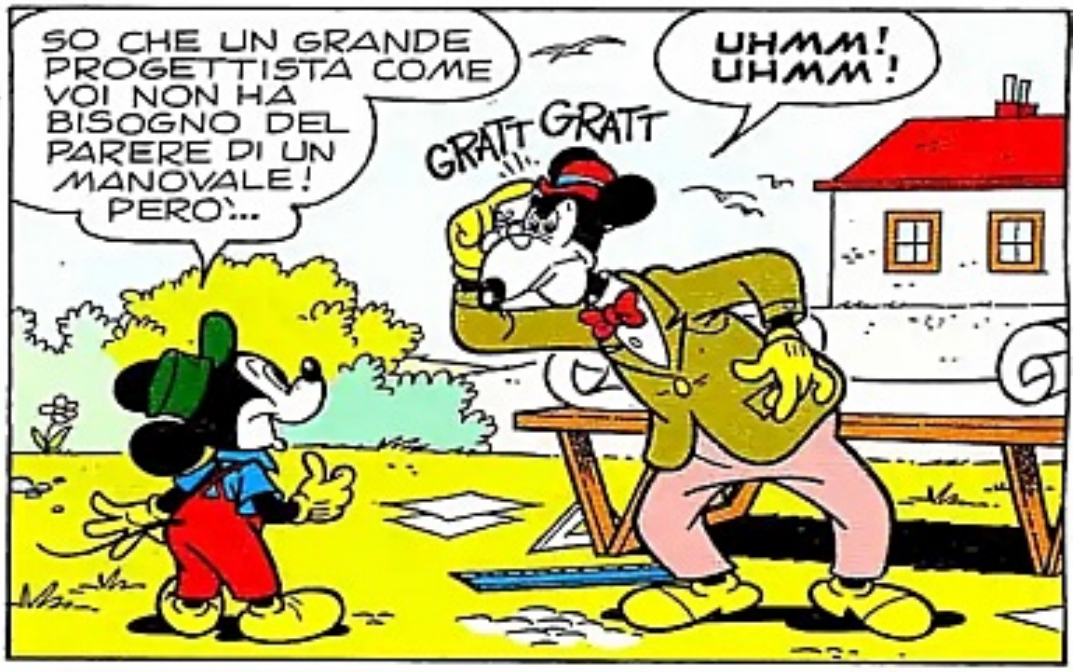
SIGH! SE SOLO FOSSE STATO UN PO' MENO PRESUNTUOSO, AVREMMO EVITATO IL DISASTRO!

FINE

VUOI CAMBIARE IL FINALE? AI BIVI DI PAG. 13, DI PAG. 17 O DI PAG. 37 DEVI FARE UNA SCELTA DIFFERENTE!

AL BIVIO DI PAG.37 HAI PENSATO CHE L'INGEGNERE ASCOLTERA' TOPOLINO? MOLTO BENE!

ALLORA...



POI, FINALMENTE...

CI SIAMO! INCROCIA LE DITA!

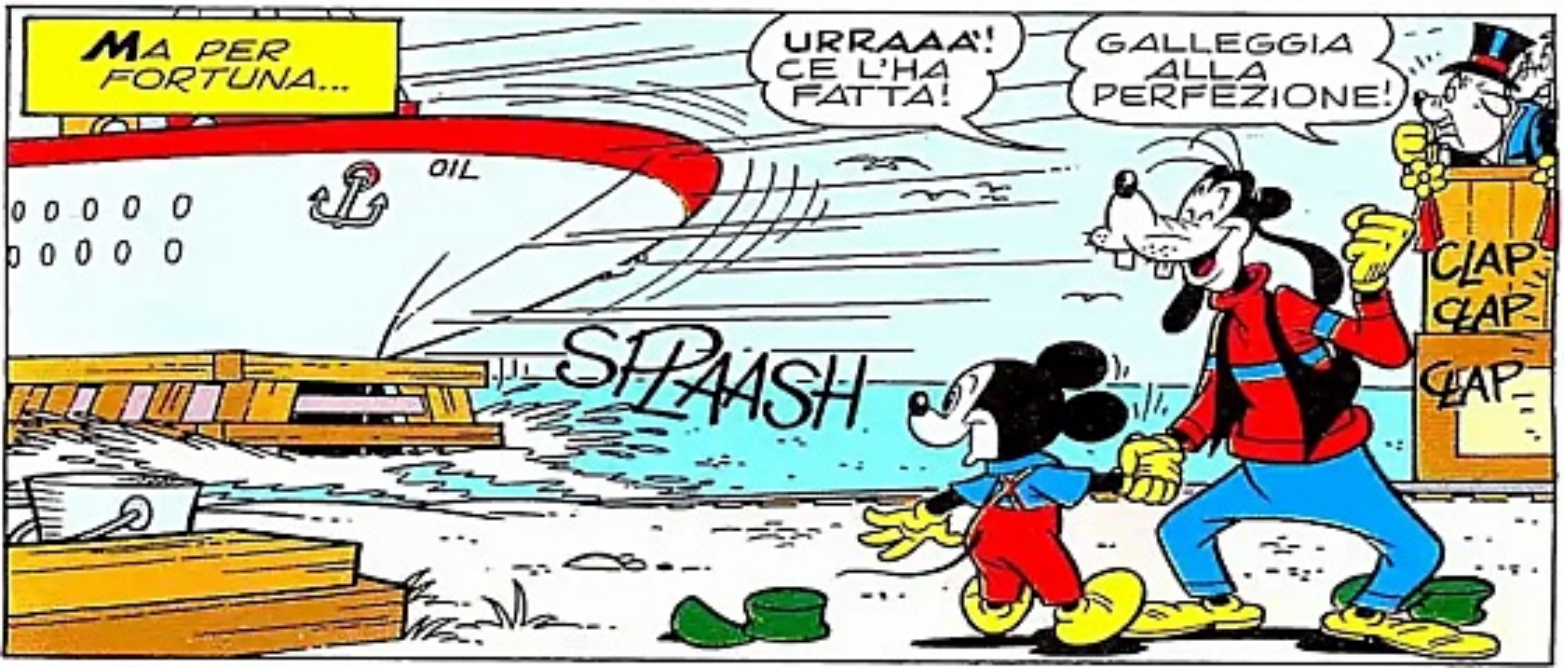
PIU' DI COSI' NON POSSO! SONO GIA' INTRECCIATE COME CANESTRI DI VIMINI!

OIL

VRRRRRR

IMPROVVISAMENTE...
OOPS! CHE SUCCEDE?
UN FORTISSIMO COLPO DI VENTO!
ULP!
WOOOOSH

GUARDATE! HA INVESTITO IN PIENO LA NAVE!
OH, NO! PROPRIO NEL MOMENTO PIU' DELICATO DEL VARO!
OIL
VRRR
WOOOOSSHHHH


MA PER FORTUNA...
URRAAA'! CE L'HA FATTA!
GALLEGGIA ALLA PERFEZIONE!
OIL
SPLAASH
CLAP CLAP CLAP

PIU' TARDI...
IL MERITO, E' TUTTO TUO, TOPOLINO! SE NON FOSSE STATO PER QUELLE TRAVI DI RINFORZO, L'INVASATURA AVREBBE CEDUTO!

NON AVEVO CALCOLATO QUEL COLPO DI VENTO IMPREVISTO!
PER FORZA! GLI IMPREVISTI NON SONO PREVEDIBILI!

GRAZIE INFINITE, AMICO MIO!
DI NIENTE, INGEGNERE!

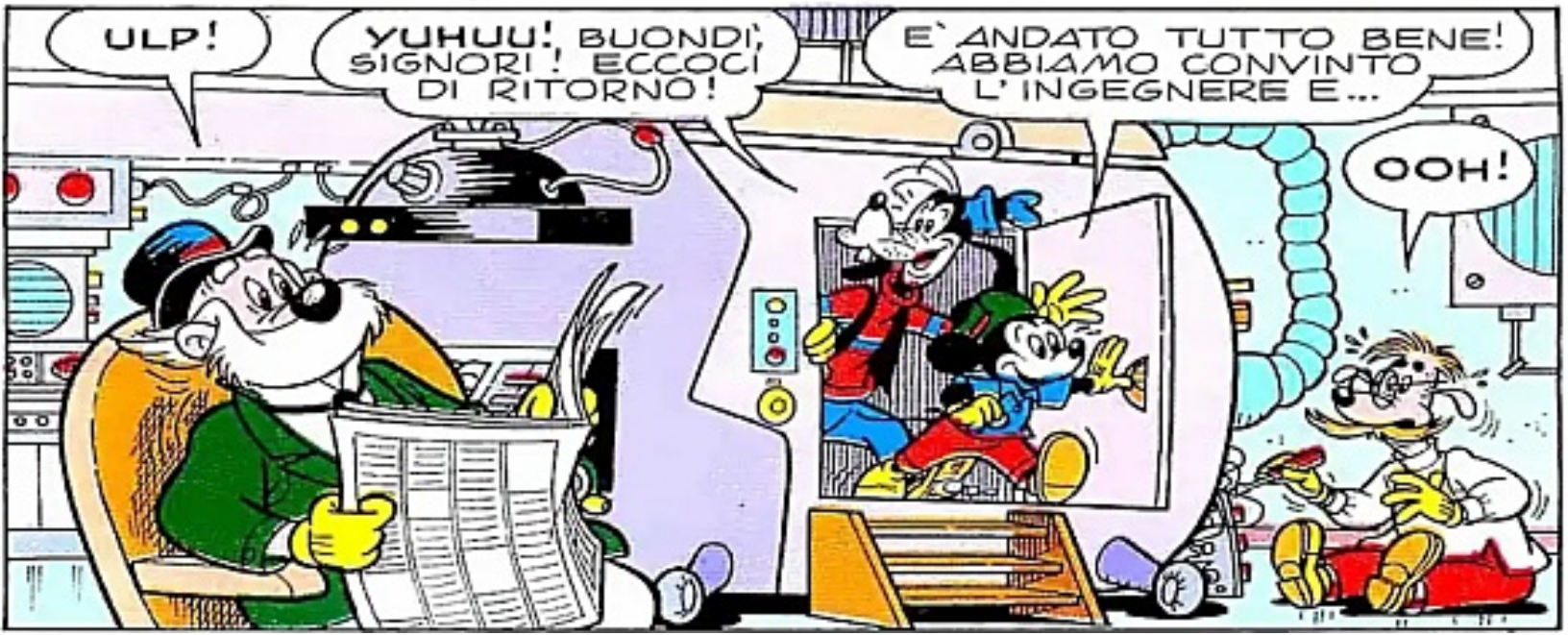
SEI ORE DOPO...
PERO'... SIMPATICO, L'INGEGNERE! VERO?
MOLTO! SPERO CHE AVREMO OCCASIONE DI RIVEDERLO!

MA, ADESSO, PENSIAMO ALLA PARTENZA!
CRUNK! CRUNK!

WOOOSH
SPROING
IERI
OGGI

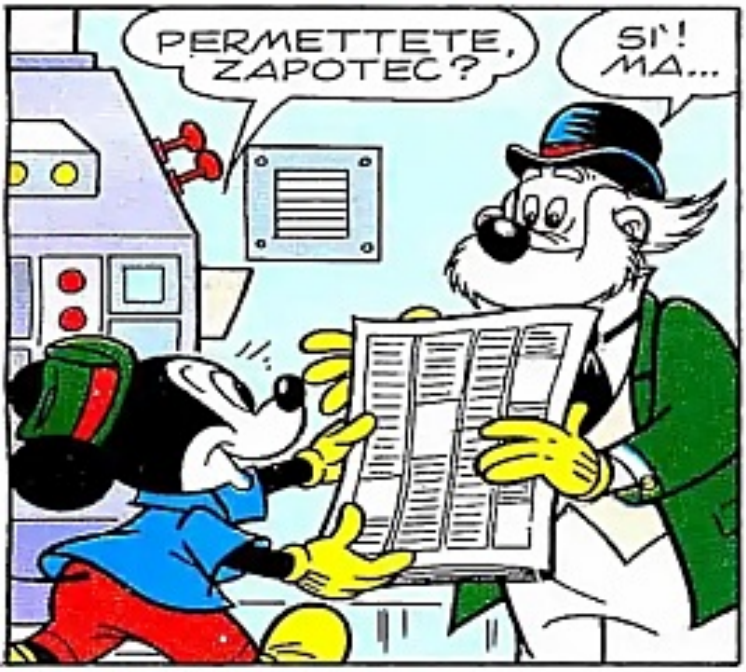
AHIA! ATTERRAGGIO DURO, COME AL SOLITO!
PACC
PACC

SVELTO, PIPPO! I NOSTRI AMICI CI STARANNO ASPETTANDO ANSIOSAMENTE!
ARRIVO!


ULP!
YUHUU! BUONDÌ, SIGNORI! ECCOCI DI RITORNO!
E' ANDATO TUTTO BENE! ABBIAMO CONVINTO L'INGEGNERE E...
OOH!

DI RITORNO?
E DA DOVE?
QUANDO SIETE PARTITI?

COME SAREBBE A DIRE?! CI AVETE MANDATO VOI A MOUSE-CITY!
UN MOMENTO, PIPPO!


PERMETTETE, ZAPOTEC?
SI'! MA...

ALLORA, PIPPO?
VUOI SPIEGARTI MEGLIO?
SGRUNT! SAPETE GIA' TUTTO! NON FATE I FINTI TONTI!

GULP! CREDO DI CAPIRE!

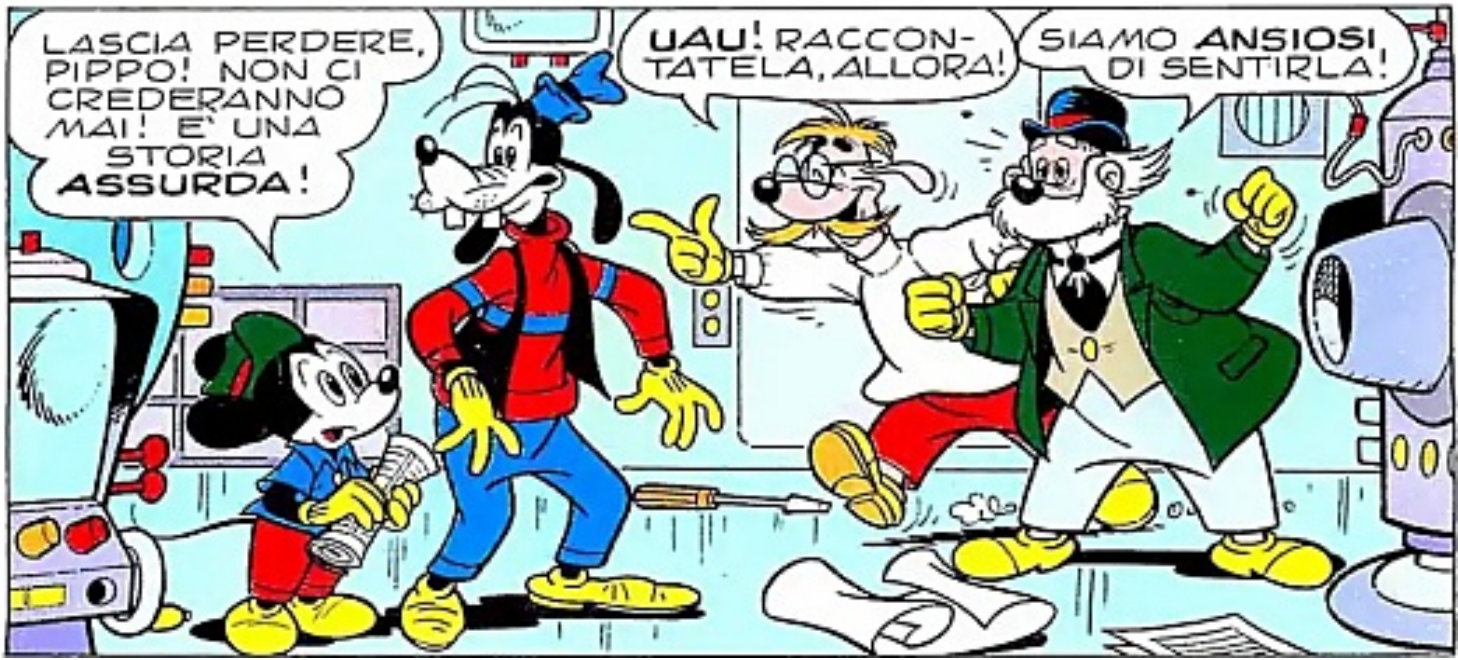
SI'! NON PUO' ESSERE CHE COSI'!
GAZZETTA DI TOPOLINIA
$1
ELEZIONE DI MISS TOPOLINIA

GUARDA, PIPPO! LA NOTIZIA IN PRIMA PAGINA E' L'ELEZIONE DI MISS TOPOLINIA!

CHE C'E' DI STRANO?
NO, EH?
IERI NON E' SUCCESSO NIENTE DI PIU' IMPORTANTE!

E IL DISASTRO DELLA SUPERPETROLIERA? LO ABBIAMO EVITATO PER UN CAPELLO!

DISASTRO? MA...
IL VARO E' PERFETTAMENTE RIUSCITO!


LASCIA PERDERE, PIPPO! NON CI CREDERANNO MAI! E' UNA STORIA ASSURDA!
UAU! RACCONTATELA, ALLORA!
SIAMO ANSIOSI DI SENTIRLA!

PIU' TARDI...

E' TUTTO CHIARO? POICHE' ABBIAMO **CAMBIATO** IL PASSATO, **NESSUNO** SAPRA' MAI DEL **DISASTRO**, PERCHE'... **NON** E' SUCCESSO!

FANTASTICO!

UN AFFASCINANTE **PARADOSSO TEMPORALE!**

E' OVVIO CHE LE COORDINATE SINTAGMATICHE... BLA BLA BLA...

... E LE PARALLELE CONVERGENTI... BLA BLA BLA...

NON CI CAPISCO NIENTE! SE IL DISASTRO **NON** E' ACCADUTO, LORO **NON** POTEVANO MANDARCI A EVITARLO!

INSOMMA... CI SIAMO ANDATI, **SI'** O **NO**?

L'IMPORTANTE E' CHE SIAMO **TORNATI** ANCHE STAVOLTA!

$x + y^2$ E # & 3...

CERTO! PERO': $E = MC^2$ E...

FINE

VUOI UNA FINE DIVERSA? TORNA AL BIVIO DI PAG. 13, DI PAG. 17 O DI PAG. 37 E OPERA SCELTE DIFFERENTI!

CPC464, fanta

Fantastico per imparare, fantas

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick; 100 programmi/giochi: L. 399.000.+IVA

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.+IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

Caratteristiche e prezzi sono soggetti a variazione senza preavviso.

stico computer.

L. 399.000 + IVA

per divertirsi.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola (troverai molte notizie in più).

Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

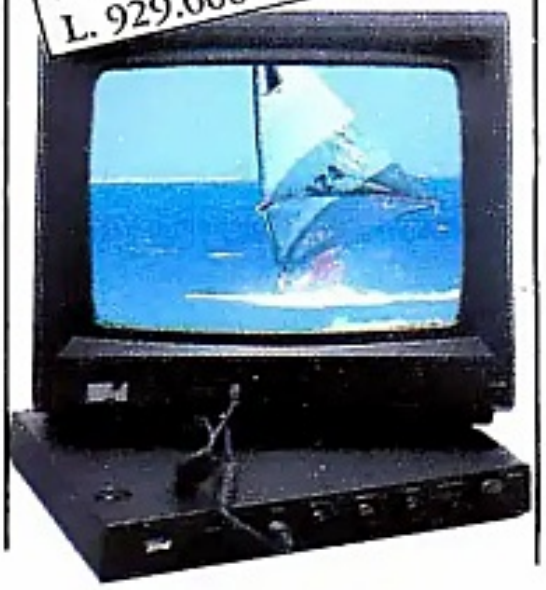
Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC´ con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? Ma è semplice, basta che tu scelga una delle seguenti versioni:

T-CPC464CTM (come CPC464CTM + sintonizzatore TV)
L. 898.000.+IVA

T-CPC6128CTM (come CPC6128CTM + sintonizzatore TV)
L. 1.098.000.+IVA

FINO AL 15 DICEMBRE 1988.

L. 729.000 +IVA TCPC464CTM
L. 929.000 +IVA TCPC6128CTM



DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

OPINIONE Comunicazione Integrata

Con i Sofficini vincere un vero Flipper è un gioco

Come vincere

Prova anche tu
a bagnare la tesserina
magica che troverai in ogni
confezione promozionale dei Sofficini
Findus. Ne vedrai di tutti i colori! Potrai
vincere il favoloso flipper Dakar o una delle
100 fantastiche pianole Casio SK8.
Leggi il regolamento sul retro delle confezioni
promozionali. L'operazione scade il 1/3/1989.

Findus

Aut. Min. N. 4/67093 del 1/7/88

dcp mondadori

Attenti ai vetri! C'è Garfield.

Sui vetri dell'auto di papà, sulle finestre di camera tua, sugli specchi, dappertutto. Garfield, con le sue potenti ventose, rimane attaccato dove vuoi tu. Amico inseparabile più che mai, Garfield ti aspetta in cartoleria e nei migliori negozi di giocattoli.

GARFIELD

verkerke

ZIO PAPERONE E L'ORTO DELLE MERAVIGLIE

WALT DISNEY

3-1723

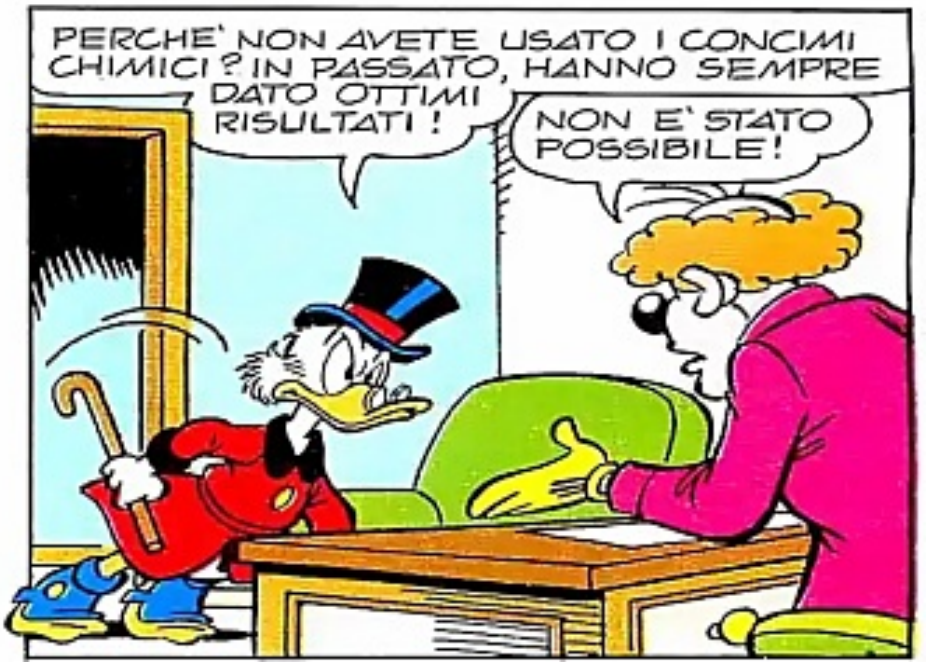
Testo di C. PANARO - disegni di STAFF di IF

IN QUESTI ANNI, IL SUOLO SI E' PROGRESSIVAMENTE IMPOVERITO E L'ULTIMO RACCOLTO NE HA RISENTITO NOTEVOLMENTE!
C. EDRY

NON SARETE TROPPO PESSIMISTA?
VORREI, MA...

...GUARDATE! QUESTO E' UNO DEI NOSTRI PRODOTTI MIGLIORI!
GULP!
C. EDRY

SOB! TEMO CHE PERFINO I MAIALI TROVEREBBERO DA RIDIRE SU UNA MELA SIMILE!


PERCHE' NON AVETE USATO I CONCIMI CHIMICI? IN PASSATO, HANNO SEMPRE DATO OTTIMI RISULTATI!
NON E' STATO POSSIBILE!

PARE CHE INFLUISCANO NEGATIVAMENTE SULLA GENUINITA' DEI PRODOTTI, PERCIO'...
A

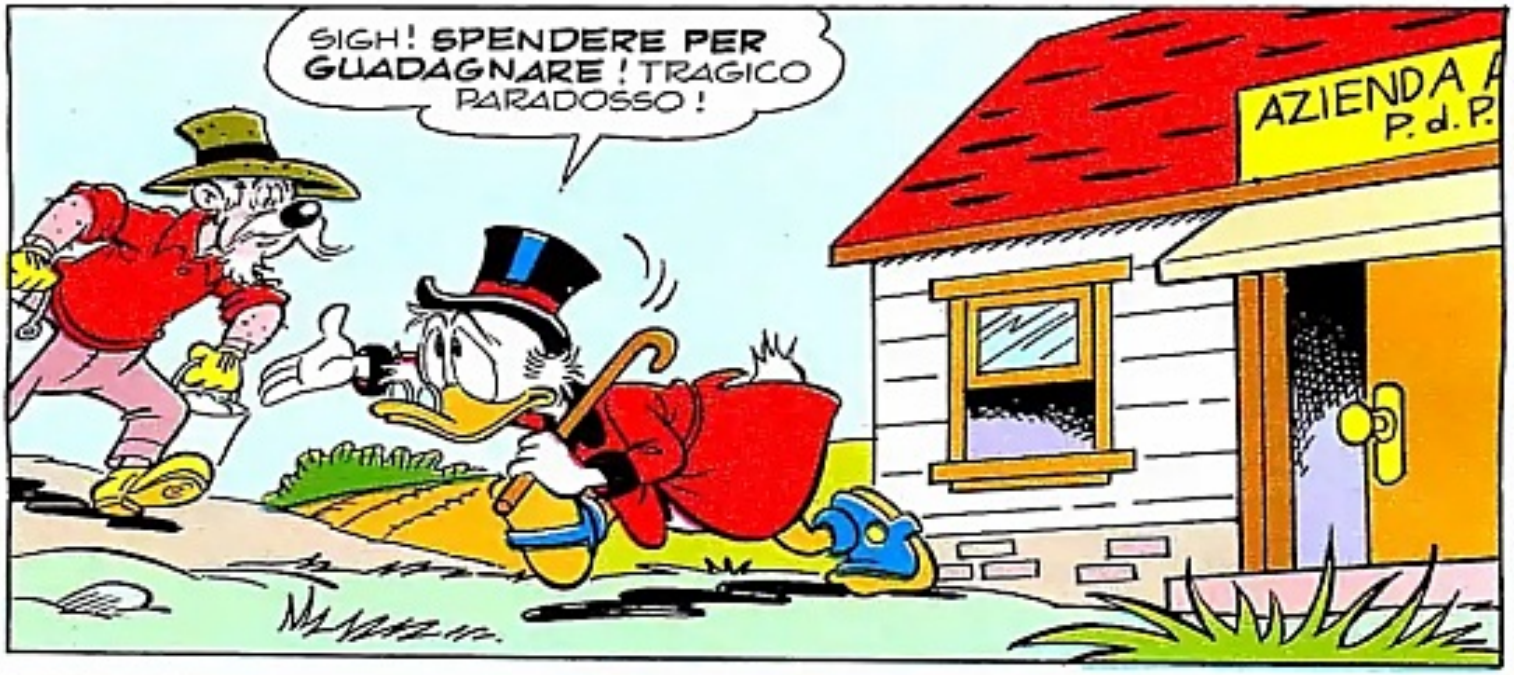
...IL C.E.C.E. (COMITATO ESECUTIVO CONTROLLO ECOLOGICO) LI HA TASSATIVAMENTE PROIBITI!
SGRUNT!
RV

DI QUESTO PASSO, PER PIANTARE UN FAGIOLO OCCORRERA' IL PERMESSO DEL SINDACO!

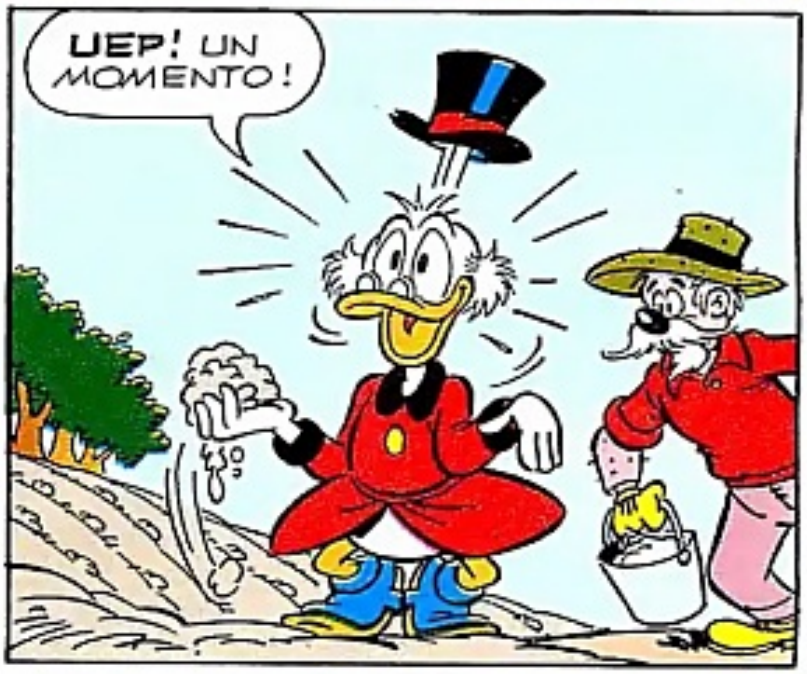
IMPIEGHEREMO I FERTILIZZANTI NATURALI! SONO UGUALMENTE EFFICACI, NO?
CERTO, MA...
BAM

...IL LORO ALTO COSTO RIDURRA' I PROFITTI!
GULP!

HO CAPITO, DIRETTORE! VI FARO' SAPERE AL PIU' PRESTO LA MIA DECISIONE!


SIGH! SPENDERE PER GUADAGNARE! TRAGICO PARADOSSO!
AZIENDA A
P. d. P.

PERCHE' MI AVETE TRADITO, CAMPETTI MIEI? AVEVO RIVERSATO SU DI VOI TUTTO IL MIO AFFETTO!

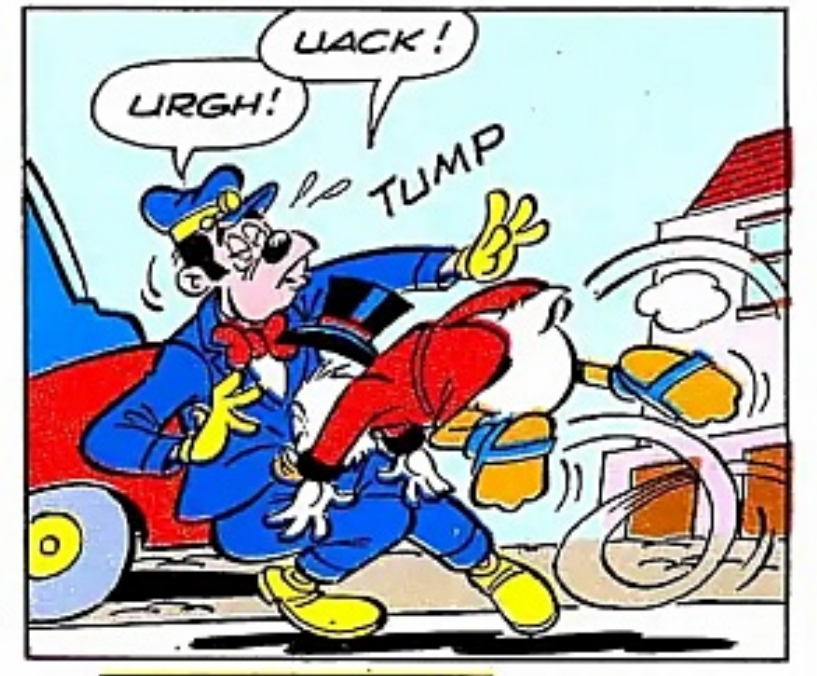

UEP! UN MOMENTO!

I MIEI PRODOTTI SONO SUL MERCATO DA ANNI E POSSONO CONTARE SU UN'AFFEZIONATA CLIENTELA!

EH! EH! SONO CERTO CHE NON BADERA' MOLTO AL LORO ASPETTO!

TRALLALLÀ! LA VITA È BELLA!
AL DEPOSITO, JAMES!
?

OPS!
POK


UACK!
URGH!
TUMP

BLUB! SARÀ MEGLIO CONTROLLARE GLI SLANCI DI ENTUSIASMO!
CONDIVIDO PIENAMENTE!

IL GIORNO DOPO...
EHM... C'È LA POSTA, SIGNORE!
DÀMMELA PURE

PANT! PANT!
GULP! CHE ABBONDANZA!

SONO LETTERE DI FRUTTIVENDOLI E SUPERMERCATI! NON VORREI CHE ...

ME MISERO! TUTTE DISDETTE DI ORDINAZIONI!

STONF
ULP! IL CLASSICO TONFO DA SALASSO MONETARIO!

SALA RISTORO
GLIP!
HA UN PESSIMO ASPETTO! URGE UNA DOSE MASSICCIA DI TONICO AUREO!

SNIFF
SNIFF
VA MEGLIO?
SI', GRAZIE!
TIRAMISU

SIGH! NESSUNO VUOLE PIU' I MIEI PRODOTTI!

LA GENTE E' TROPPO VOLUBILE! RIFIUTA OGGI CIO' CHE IERI COMPRAVA IN MASSA!

L'ASPETTO E' POCO IMPORTANTE! QUELLO CHE CONTA E' LA SOSTANZA!
BONK

ASSAGGERO' UN'ARANCIA! SCOMMETTO CHE E' OTTIMA!
P.d.P.

G-GLOM!

FORSE, I CLIENTI NON HANNO TUTTI I TORTI! AAAH!
ZUCCHERO

DOVRÒ RICORRERE AI FERTILIZZANTI NATURALI... O NON VENDERÒ PIÙ UN SOLO FAGIOLO!

BAH! UN PO' D'ARIA FRESCA MI AIUTERÀ A DIMENTICARE I DISPIACERI MONETARI!

CHE ASSEMBRAMENTO!

MAGARI REGALANO QUALCOSA ! ANDRO' A DARE UN'OCCHIATA !

EHILÀ, ZIONE!
TO'! I NIPOTI !

GUARDA CHE MELE! E SONO A BUON PREZZO!
GULP!

CIOMP! OLTRE CHE BELLE, SONO ANCHE SQUISITE!

LARGO! LARGO! VOGLIO VEDERE MEGLIO!
?
ZOOM

OOH! CHE MAGNIFICENZA!

VI PIACE LA MIA FRUTTA, EH?
POTETE BEN DIRLO!

COME RIUSCITE A OTTENERLA?
EH! EH! HO UN PICCOLO SEGRETO!

USO UN PARTICOLARE CONCIME NATURALE CHE SVILUPPA LE DIMENSIONI E IL GUSTO DI QUALSIASI PRODOTTO...

...SENZA ALTERARNE MINIMAMENTE LA GENUINITÀ!
FANTASTICO!

PERÒ... UHM... SUPPONGO CHE NON NE ABBIATE MOLTO!
AL CONTRARIO!

NE HO UN QUANTITATIVO SUFFICIENTE PER CONCIMARE DECINE DI CAMPI PER ALMENO UN DECENNIO!
SGLUG!

VI PREGO! VENDETEMELO!

EHI, PAPERO! LA VOSTRA SCENEGGIATA E' INTERESSANTE, MA IO HO FRETTA! PERCIO'... O COMPRATE O SMAMMATE!

OKAY! ALLORA... COMPRO TUTTO!

E ORA VIA! TORNATE A CASA! SCIO'!
UMF! INCETTATORE!

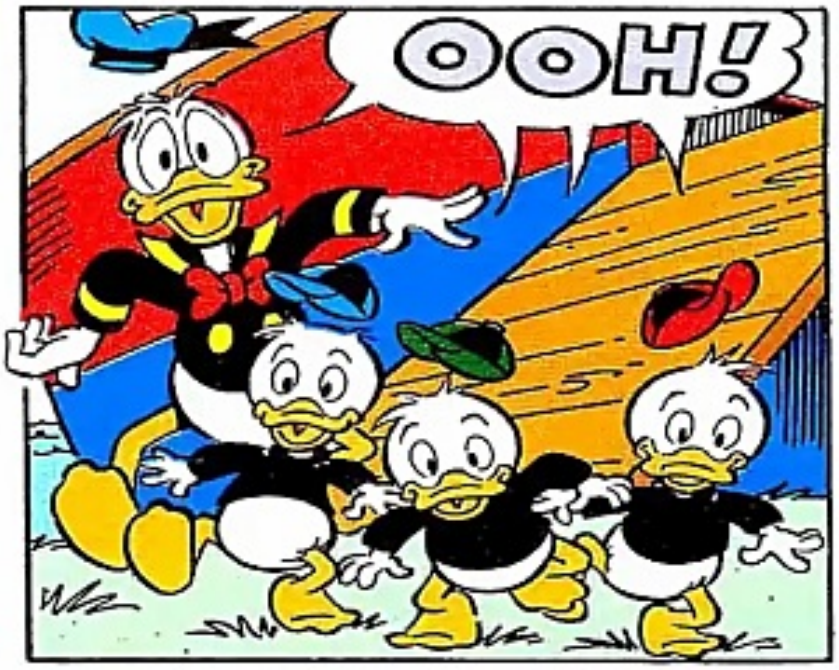
TORNIAMO A NOI! SIETE DISPOSTA A VENDERE?
CERTO, PERO'...

...IL CONCIME SI TROVA IN UN MAGAZZINO SU UN'ISOLETTA AL LARGO DI PAPEROPOLI, DOVE HO LE MIE COLTURE!
UHM...

NON C'E' PROBLEMA! HO UN BATTELLO ANCORATO AL MOLO! CI ANDREMO SUBITO!

POSSIAMO ACCOMPAGNARTI, ZIO?
D'ACCORDO! VENITE PURE!

PIU' TARDI...
L'ISOLA E' QUELLA!



SEMBRA UN PICCOLO PARADISO!

MAI VISTO NIENTE DI PIU' BELLO... E GUSTOSO!

SONO CONTENTA CHE VI PIACCIA, PERCHE' CI RESTERETE PER UN BEL PEZZO! AH! AH!

VROOM

MAGA AMELIA! ERA LEI LA FRUTTIVENDOLA!

NEL FRATTEMPO, REALIZZERO' IL MIO VECCHIO SOGNO D'IMPADRONIRMI DELLA NUMERO UNO!

ASPETTA! FERMATI!

COSA CREDEVI DI FARE? E' IMPOSSIBILE RAGGIUNGERLA A NUOTO!

SOB!

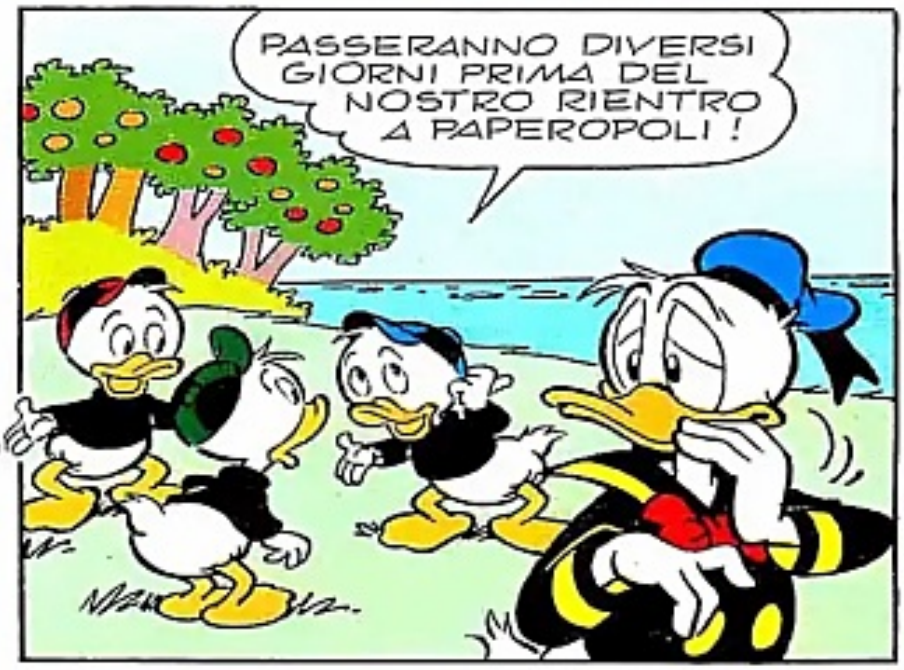
UUUH! NON RIVEDRO' MAI PIU' LA MIA ADORATA MONETINA!

BONK

BONK

TEMO CHE QUESTA VOLTA AMELIA L'AVRÀ VINTA!
GIÀ! NESSUNO SA CHE SIAMO QUI!

E, PER GIUNTA, QUEST'ISOLA È SU UNA ROTTA POCO FREQUENTATA DALLE NAVI!


PASSERANNO DIVERSI GIORNI PRIMA DEL NOSTRO RIENTRO A PAPEROPOLI!

SE NON ALTRO, NON PATIREMO LA FAME!
UMF!

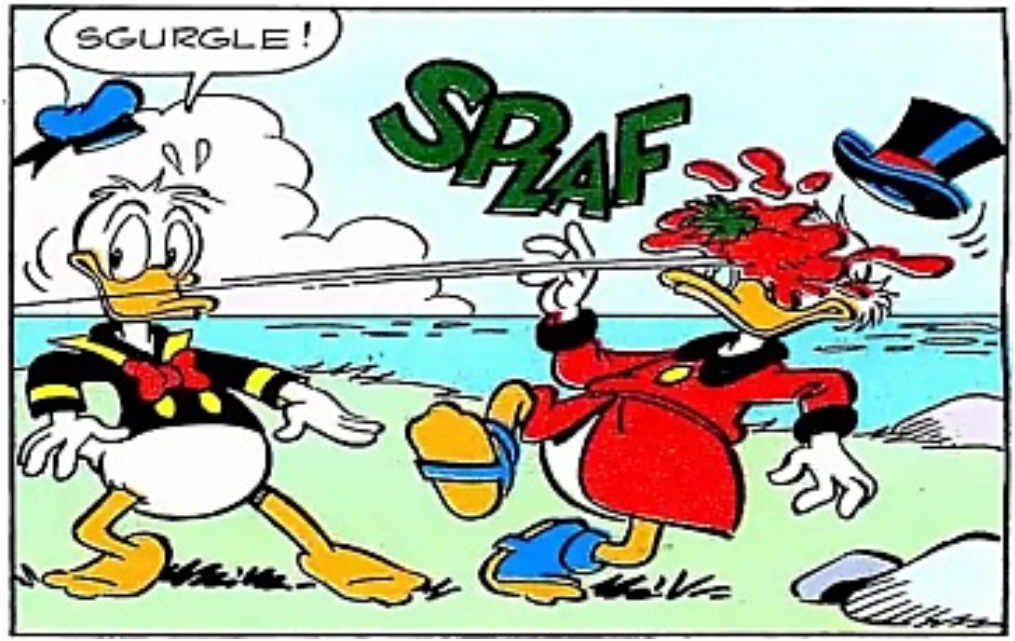
SEI IL SOLITO INCOSCIENTE! DOBBIAMO COSTRUIRE SUBITO UNA ZATTERA E LASCIARE QUESTO POSTO!

GASP!
SPLAF

NIPOTE! SE SEI IN CERCA DI GUAI, IO...
GULP! SONO INNOCENTE!

E' VERO!
IL POMODORO S'E' STACCATO DA SE' DALLA PIANTA!
UHM...

CHISSA'... FORSE UN REPENTINO COLPO DI VENTO...


SGURGLE!
SPLAF

ALTRO CHE VENTO! QUESTA E' STREGONERIA!

UACK! UN VERO BOMBARDAMENTO!

SPAF

SWW

SWW

SPLAT

SWWW

SPAF

FUGGIAMO, PRESTO!

AIUTO! AIUTO!

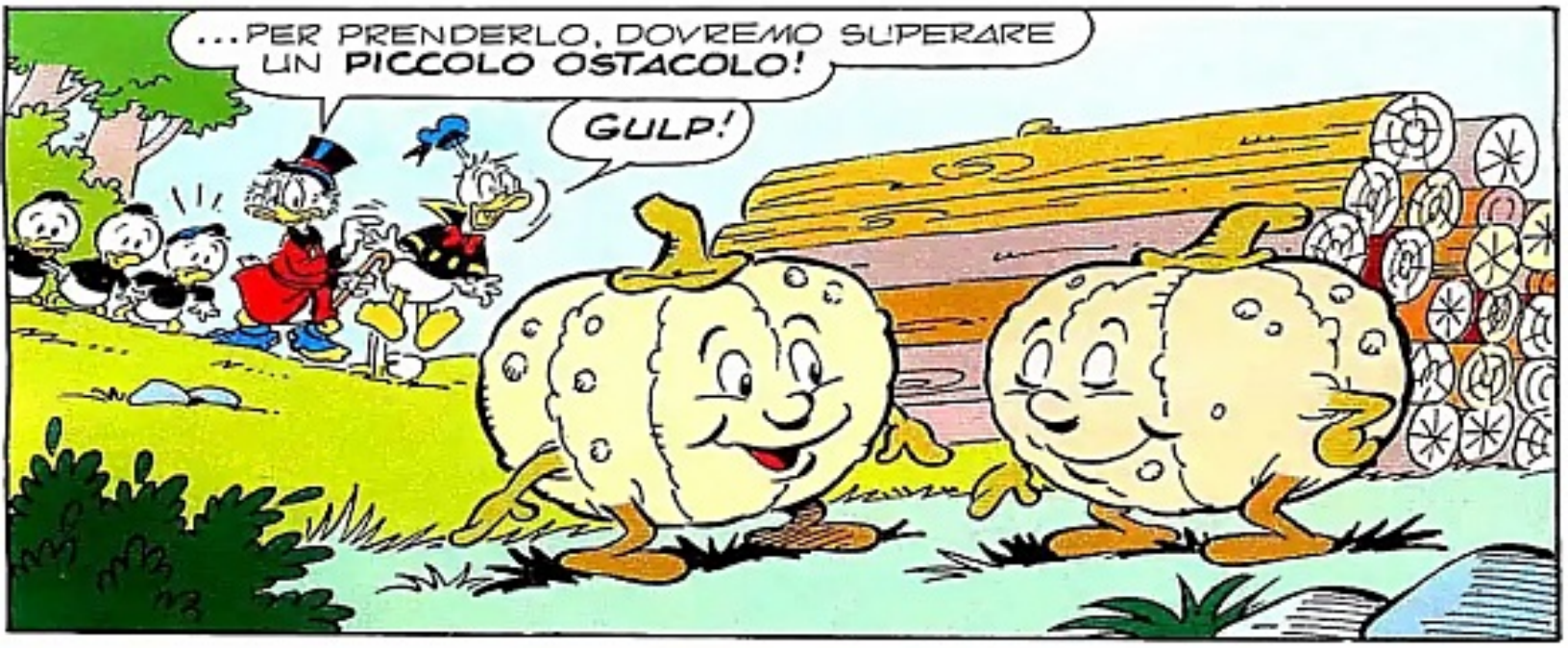
ASPETTATE! LO ZIO PAPERINO E' NEI GUAI!

SMACK
SMACK
LIBERATEMI DA QUESTE SCALMANATE!
STRAGULP! BANANE... BACIANTI!

NON SI PUO' DIRE CHE NON SIANO FRUTTI DOLCI! FIN TROPPO!

ALLONTANIAMOCI, PRIMA CHE TORNINO ALLA CARICA!

COS'HAI, ZIO PAPERONE?
HO TROVATO DEL LEGNAME PER LA ZATTERA, PERO'...


...PER PRENDERLO, DOVREMO SUPERARE UN PICCOLO OSTACOLO!
GULP!

SIAMO IN UN BEL GUAIO! COSA POSSIAMO FARE?
UHM...

CI PENSO IO! SONO UN DIPLOMATICO NATO!

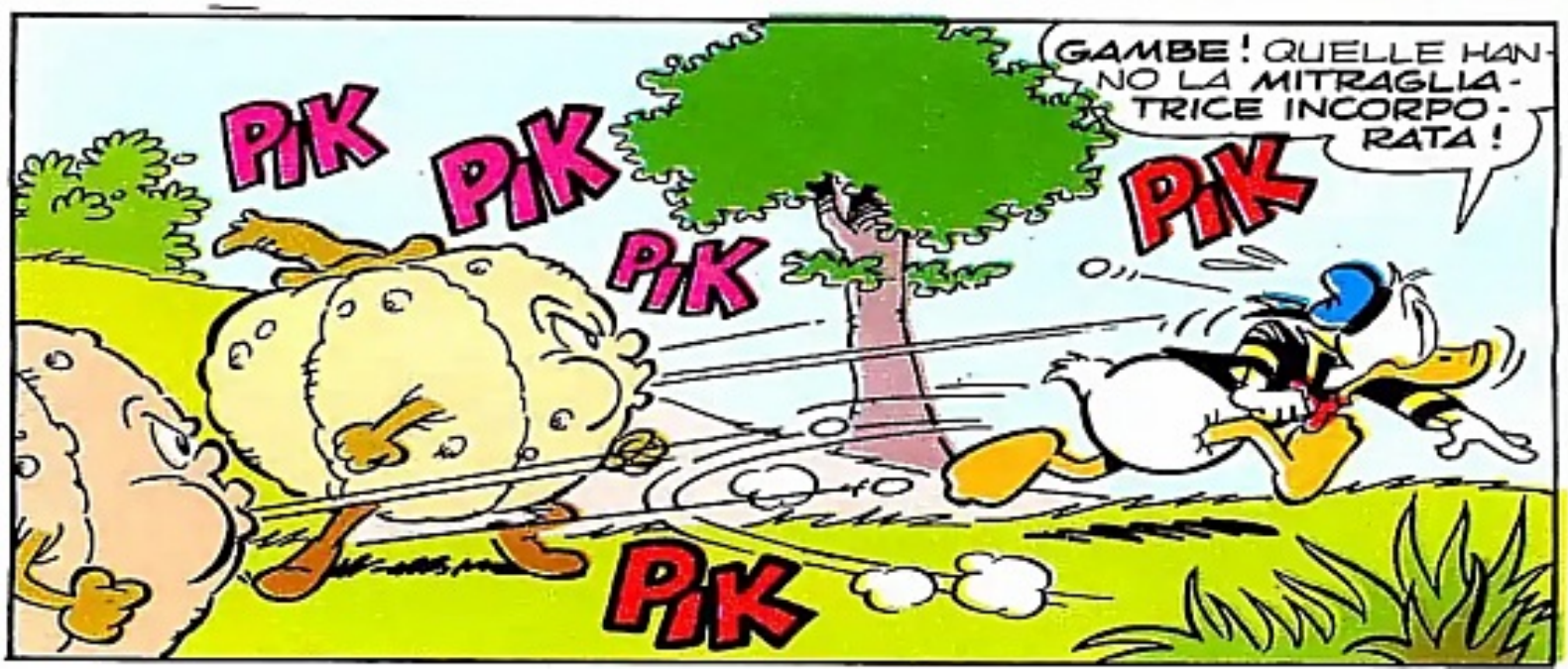
SALVE, ILLUSTRISSIME! BELLA GIORNATA, EH?

AVREMMO BISOGNO DELLA LEGN... ULP!

AH! VI PIACE IL GIOCO PESANTE!

ORA V'INSEGNO L'EDUCAZIONE!

GUAP!
PIK
PIK
PIK

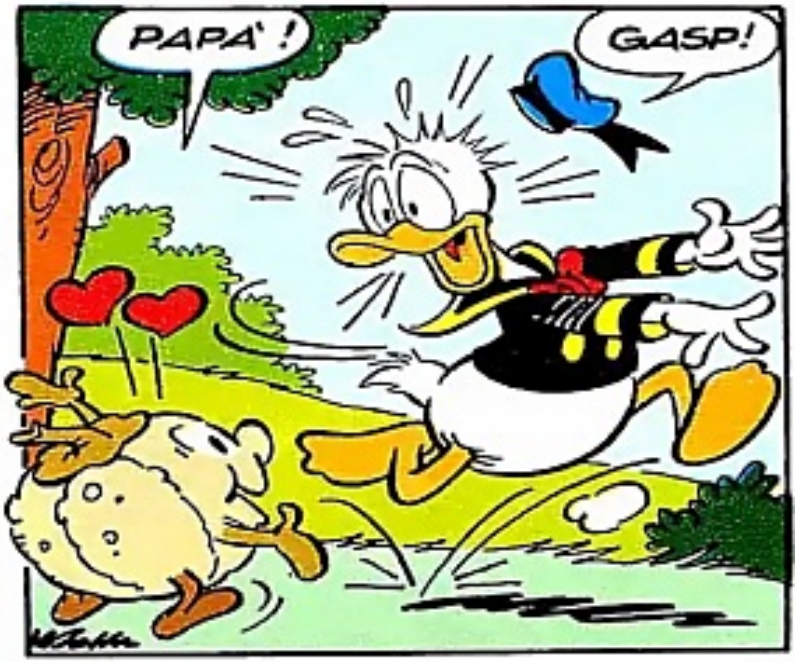

GAMBE! QUELLE HANNO LA MITRAGLIATRICE INCORPORATA!
PIK
PIK
PIK
PIK
PIK

TEMO CHE NON VOGLIANO FARCI PRENDERE LA LEGNA, ZIO!
ACUTA OSSERVAZIONE!
FORSE, NEL BOSCO NE TROVEREMO ABBASTANZA!

STIAMO VICINI! SAREBBE POCO PIACEVOLE SMARRIRSI!
QUEST'ISOLA PULLULA DI STREGONERIE!

BRAVI, RAGAZZI! DATEMI LA MANO!

CON CHI STAI PARLANDO? NOI SIAMO QUI!
EH?! MA... ALLORA CHI...


PAPA'!
GASP!

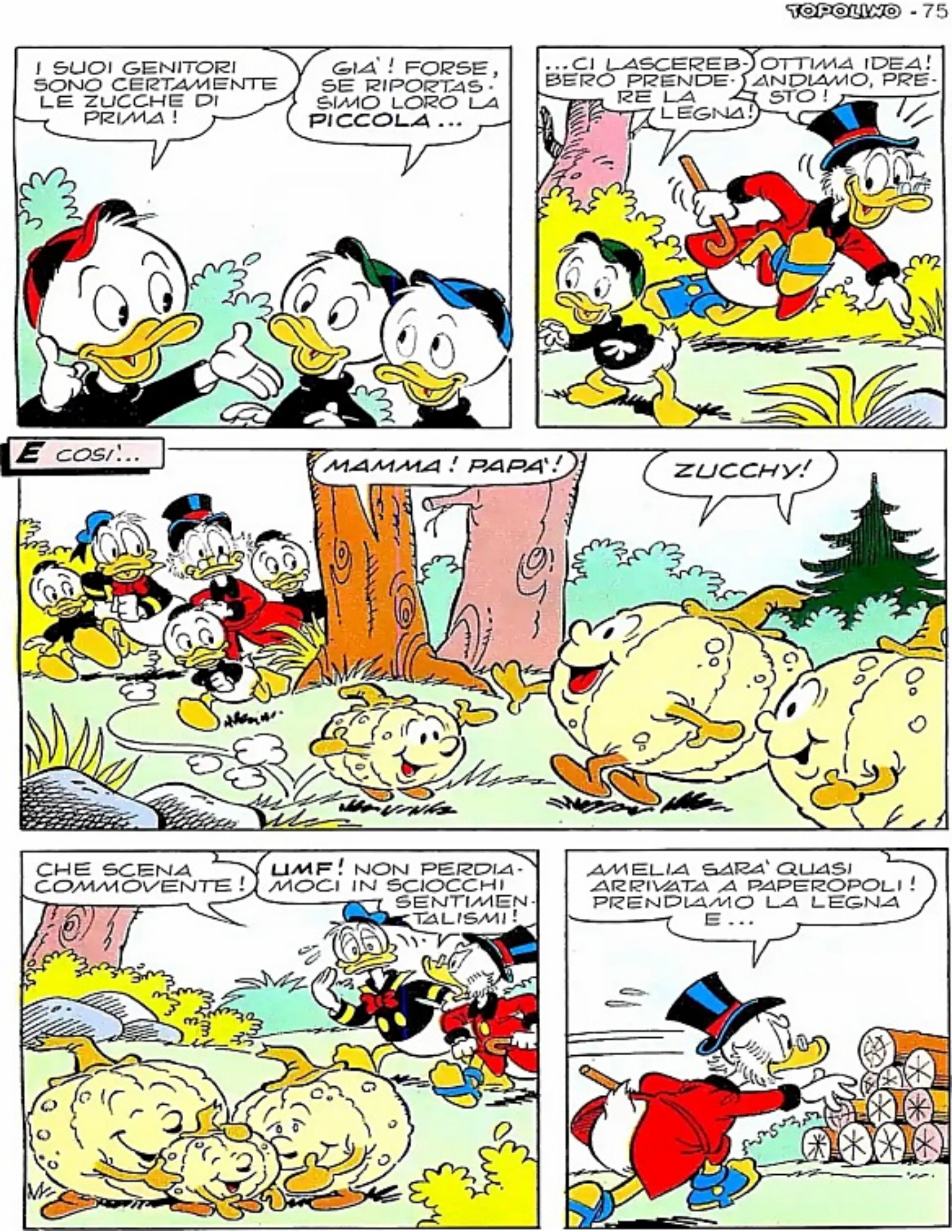
AIUTO! UN ALTRO MOSTRO!
?
ZOOF

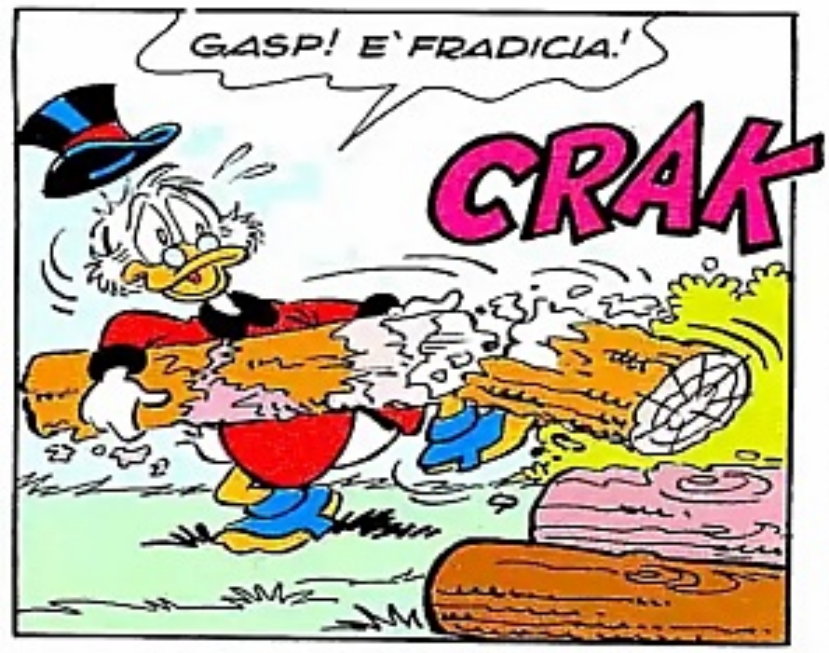
NON AVERE PAURA, ZIO PAPERINO! E' SOLO UNA BABY ZUCCA!

SIETE SICURI CHE SIA INNOCUA?
MA CERTO!
GUARDA COM'E' CARINA!

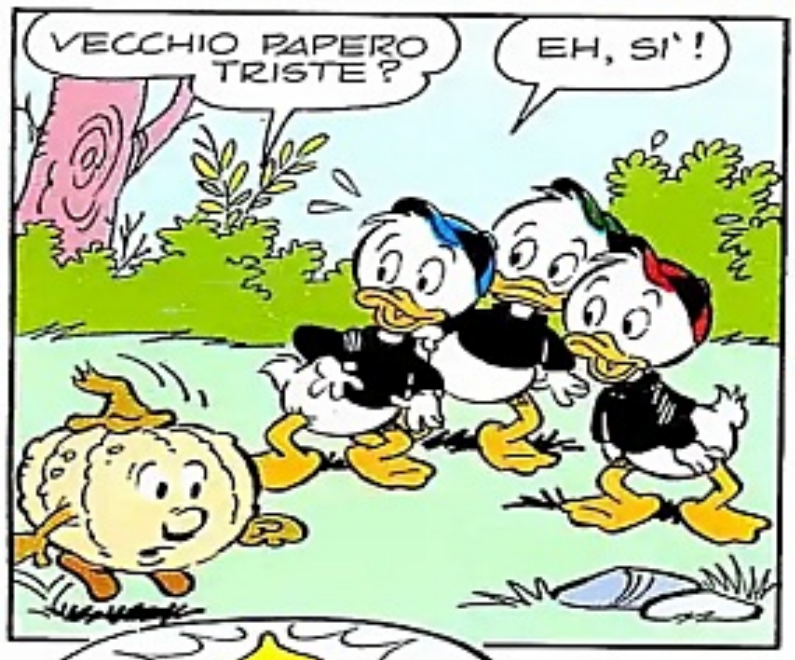
SIGH! SOB!
POVERINA! SEMBRA DISPERATA!
PROBABILMENTE, SI E' SMARRITA!

E VEDENDO UNO ZUCCONE COME TE, HA CREDUTO CHE FOSSE SUO PADRE! IH! IH!
SGRUNT!

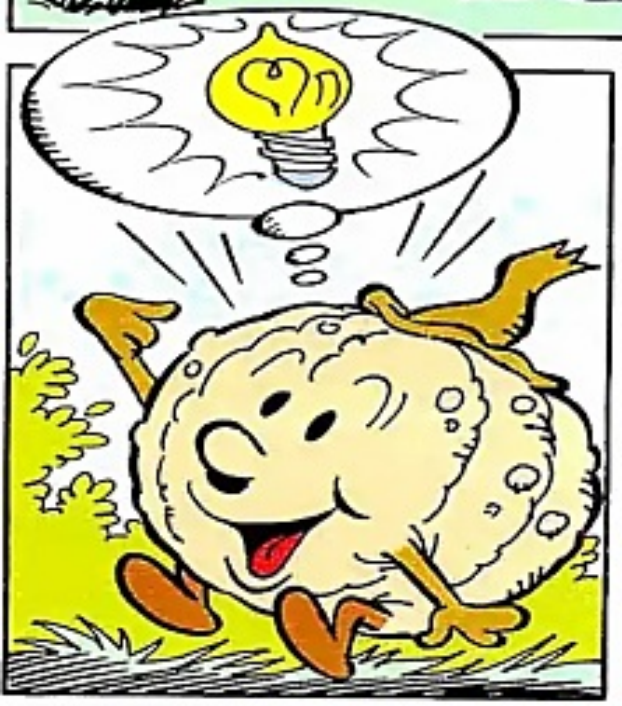

I SUOI GENITORI SONO CERTAMENTE LE ZUCCHE DI PRIMA!
GIÀ! FORSE, SE RIPORTASSIMO LORO LA PICCOLA...
...CI LASCEREBBERO PRENDERE LA LEGNA!
OTTIMA IDEA! ANDIAMO, PRESTO!
E COSÌ...
MAMMA! PAPÀ!
ZUCCHY!
CHE SCENA COMMOVENTE!
UMF! NON PERDIAMOCI IN SCIOCCHI SENTIMENTALISMI!
AMELIA SARÀ QUASI ARRIVATA A PAPEROPOLI! PRENDIAMO LA LEGNA E...

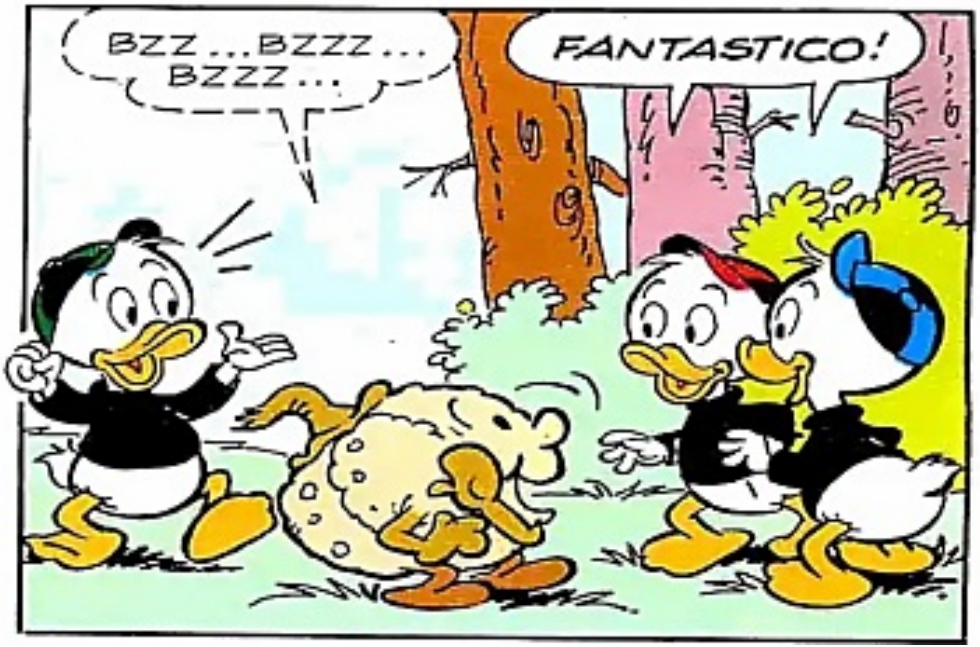

GASP! E' FRADICIA!
CRAK

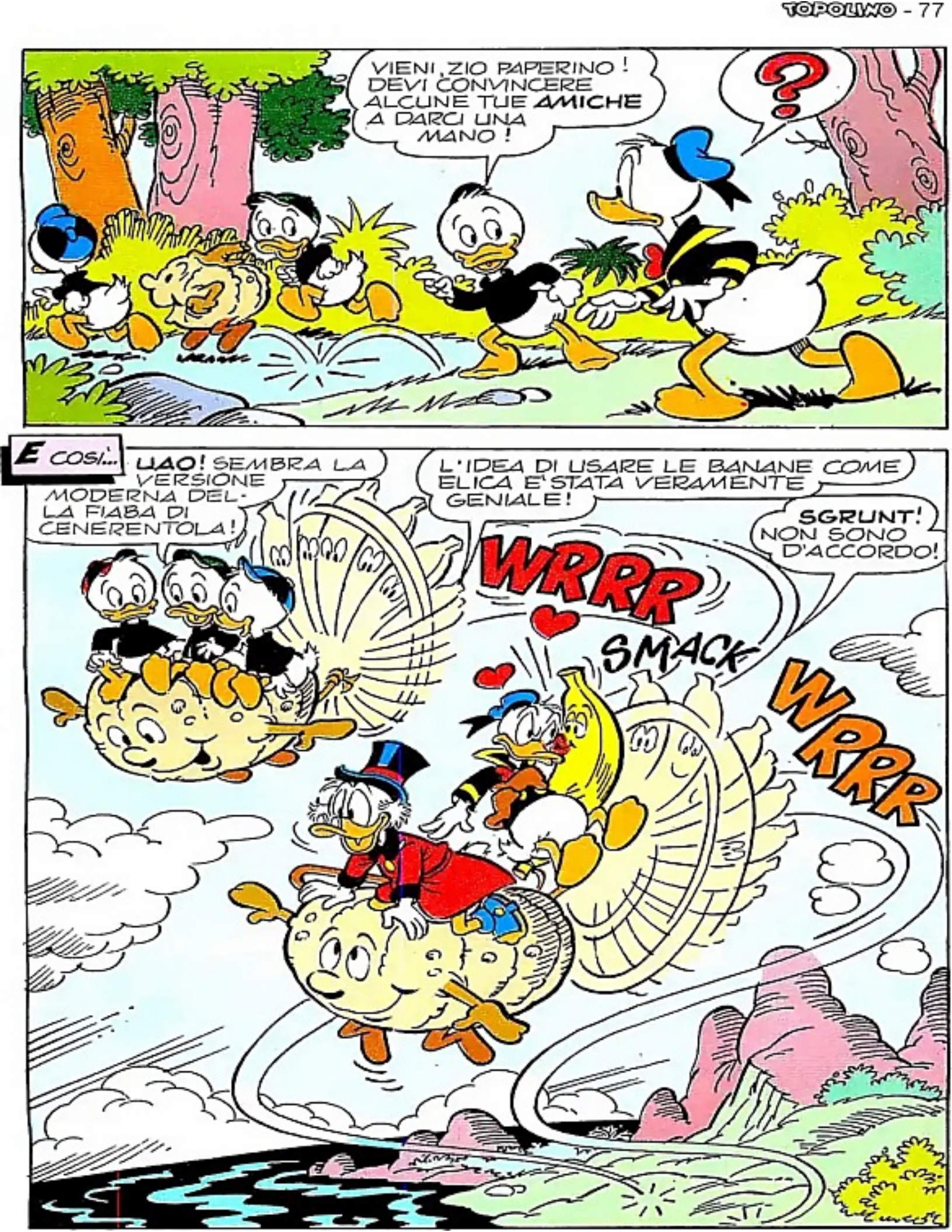
BOOOH! LA MIA MONETINA E' DEFINITIVAMENTE PERDUTA!


VECCHIO PAPERO TRISTE?
EH, SI'!

DOBBIAMO LASCIARE L'ISOLA AL PIU' PRESTO, MA NON SAPPIAMO COME!
UHM...




BZZ...BZZZ... BZZZ...
FANTASTICO!


VIENI, ZIO PAPERINO! DEVI CONVINCERE ALCUNE TUE AMICHE A DARCI UNA MANO!
?
E COSÌ...
UAO! SEMBRA LA VERSIONE MODERNA DELLA FIABA DI CENERENTOLA!
L'IDEA DI USARE LE BANANE COME ELICA È STATA VERAMENTE GENIALE!
SGRUNT! NON SONO D'ACCORDO!
WRRR
SMACK
WRRR

IN CAMBIO DEL LORO AIUTO, HO DOVUTO PROMETTERE CHE AVREBBERO POTUTO BACIARMI A TURNO!
PCIÙ

IL VENTO CI È PROPIZIO! SAREMO A PAPEROPOLI IN POCHI MINUTI!

MA... COME FAREMO A FERMARE AMELIA? QUELLA, APPENA CI VEDE, CI IPNOTIZZA!
NON PREOCCUPARTI!

SULL'ISOLA, HO TROVATO UN BEL REGALO PER LEI!

INTANTO...
FUNICOLÌ, FUNICOLÀ, UN GRAN SONNO TI ASSALIRÀ!
GLUB!

QUESTO È SISTEMATO! ORA DEVO TROVARE LA STANZA DEL DECINO!
ZZZ...

POCO DOPO...
CI SIAMO! ECCO LA BARRIERA D'AGLIO!
SALA RISTORO

GRAZIE AL MIO RARISSIMO SPRAY ANTIODORI, L'AGLIO NON E' PIU' UN OSTACOLO!
SPIFF

AH! AH! IL PESTILENZIALE E' INNOCUO!

EVVIVA! LA NUMERO UNO E' FINALMENTE MIA!
TIRAMISU

SONO COSÌ EMOZIONATA CHE IL CUORE MI BATTE AL-L'INVEROSIMILE!
TUMP

ULP! MA... IL RUMORE VIENE DALLE MIE SPALLE!
TUMP

AAAH! UN AGLIONE SALTELLANTE!
TUMP
TUMP

POCO MALE! UN PO' DI SPRAI LO RENDERÀ INOFFENSIVO!

MA...
GASP! INUTILE! È TROPPO GRANDE!
FLUPS

AIUTOOO!

EH! EH! A QUANTO PARE, IL SOGNO DI AMELIA SI E' TRASFORMATO IN UN **INCUBO!**

TUMP

TUMP

SMACK

AH! AH!

FINE

TRANSFORMERS
PRETENDERS
METAMORFOSI FINALE
Nasce
dalla metamorfosi
Pretenders Transformers
fuori
la forza esplosiva
dei muscoli,
dentro
l'anima del robot
KORNO
POTENZA
MALEFICA
PRETENDERS
TRANSFORMERS
l'alleanza del corpo
e dell'anima
GiG
nel paese delle meraviglie

© COIN SpA 1988

Who framed ROGER RABBIT™

dal 21.11 al 24.12.1988

GRANDE CONCORSO coin

VINCI IL MERAVIGLIOSO MONDO DEI CARTOONS AMERICANI

migliaia di premi in palio:

1° PREMIO: Una settimana a Walt Disney World (Florida) per 4 persone

- Abbonamenti a Topolino
- T-Shirt Roger-Robbit

Partecipare è semplice, basta compilare il tagliando e imbucarlo nel negozio Coin più vicino a casa tua.

© 1987 The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.

8 GIORNI A WALT DISNEY WORLD CON COIN

Nome _____

Cognome _____ Anni _____

Indirizzo _____ Tel. _____

N° persone della famiglia _____

Negozio Coin di via _____ Città _____

INDOVINA CHI È

Attori, cantanti, campioni dello sport. Indovinate il loro nome e se anche la fortuna è della vostra, vincerete fantastici premi.

Qualche volta lascia, qualche altra raddoppia... I suoi giochi a quiz sono inimitabili, come la sua proverbiale allegria... Allora, ci siete? Chi è?

16 "BEBI MIA", LE BAMBOLE PRODIGIO IN PALIO PER VOI

LINEA GIG

Bebi Mia è la bambola dell'era elettronica che comunica, dialoga, si muove. Ti risponde con intelligenza e buon umore e vive con te le storie reali di ogni giorno. Per il suo visino morbido, la sua bocca che si muove in armonia con le parole che pronuncia, le sue guance paffute, l'amerai irresistibilmente... Auguri di tanto amore!

tagliando, completo della ri-
posta esatta, deve essere in-
ollato su una cartolina postale
indirizzato a "Indovina chi è"
Topolino 1723 – Casella Po-
ale 340 – 20121 Milano e
pedito entro il 13 dicembre
988. Tra tutti i tagliandi per-
enuti con la risposta esatta ne
erranno estratti a sorte 16.

INDOVINA CHI È TOPOLINO 1723

Il personaggio è .....

nome .....

cognome .....

via ..... n. .....

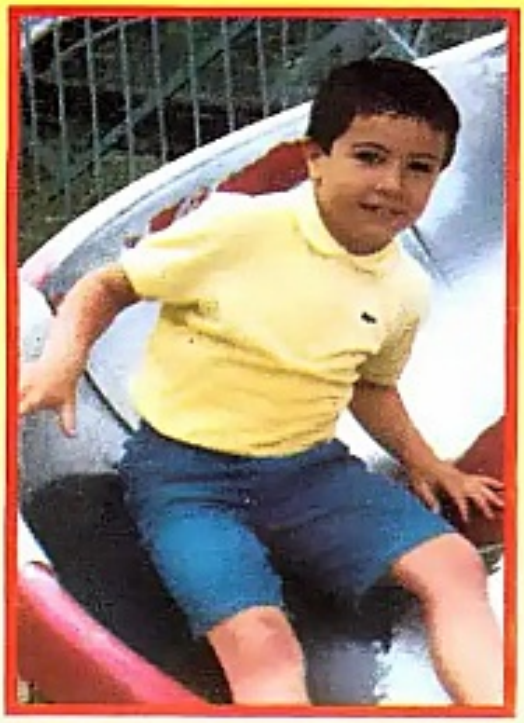
cap. ..... città .....

Aut. Min.

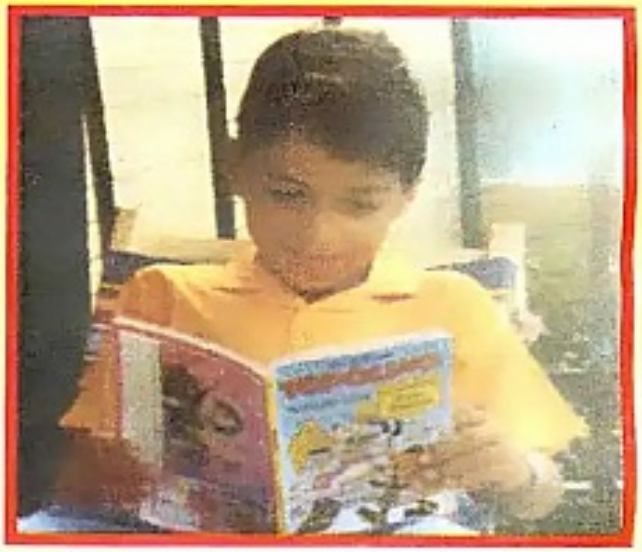
SARETE FAMOSI

Direttamente dal Venezuela, la simpaticissima Monica Finazzo ci regala un sorriso "by air mail"!

Una posa da vera star per Martina Iacobini di Roma, tanta simpatia e una bellezza davvero speciale!



"Un'allegra scivolata rende super... la giornata!" Marco Merlini di Ponsacco (PI) si mantiene in forma così! Magico!!



Nemmeno il click del fotografo distrae Manuele Iacobini dalla sua lettura preferita! Con un amico fedele così... che altro?!?

Poesia e dolcezza sono tutte qui, in questa foto, come l'amore speciale tra Tiziana Pittino e il suo micio.

Per il piccolo Francesco dalle zie Ale e Carla un bacione grande grande e da Topolino, una coccola!

Rosi, la regina dei fiori, ci dedica un pezzo al piano. La banda Disney ricambia con un grande smack a te, Giorgia D'Angelo!

Grazie a Cinzia, una vicina speciale, ecco una sorpresa per la piccola Elena Gottardo e la sua dolce mammina Paola! Ciaoo!

LA NOTTE DELLA VITTORIA.

Sempre più difficile: questa volta Turbotrax ti sfida ad una Gara Notturna. Per fortuna le linee fosforescenti permettono un'ottima visibilità! Ma attenzione, qui si corre sul serio! E solo con riflessi prontissimi si eviteranno megaincidenti, azionando la rampa di salto! Se non hai paura del buio, vieni a correre su Turbotrax Gara Notturna. Turbotrax fa di te un vero pilota: a te diventare un campione.

Turbotrax

Hot Wheels

MATTEL

C'E' MOLTO LAVORO OGGI
ALLA NUOVA
CARROZZERIA AUTOMAGIC.
D'accordo, abbiamo appena aperto, ma proprio tutti oggi dovevano decidere di cambiare il colore della loro macchinina? Certo, è solo una questione di secondi, ma sono tantissime. La voglio rossa! Ecco pronta la vasca dell'acqua fredda. La voglio bianca! Ecco pronta la vasca dell'acqua tiepida. Finita una, sotto l'altra; la gru è sempre in movimento e sulla rampa che porta alla piattaforma di asciugatura c'è la fila. O.K., la nuova Carrozzeria Automagic è veramente incredibile; ma siamo aperti anche domani! Perché tanta fretta?
Automagic
Automagic con le straordinarie macchinine che cambiano colore.
Hot Wheels
MATTEL

1.000 RISATE A SOLE 19.

900 LIRE. DILLO A PAPA'.

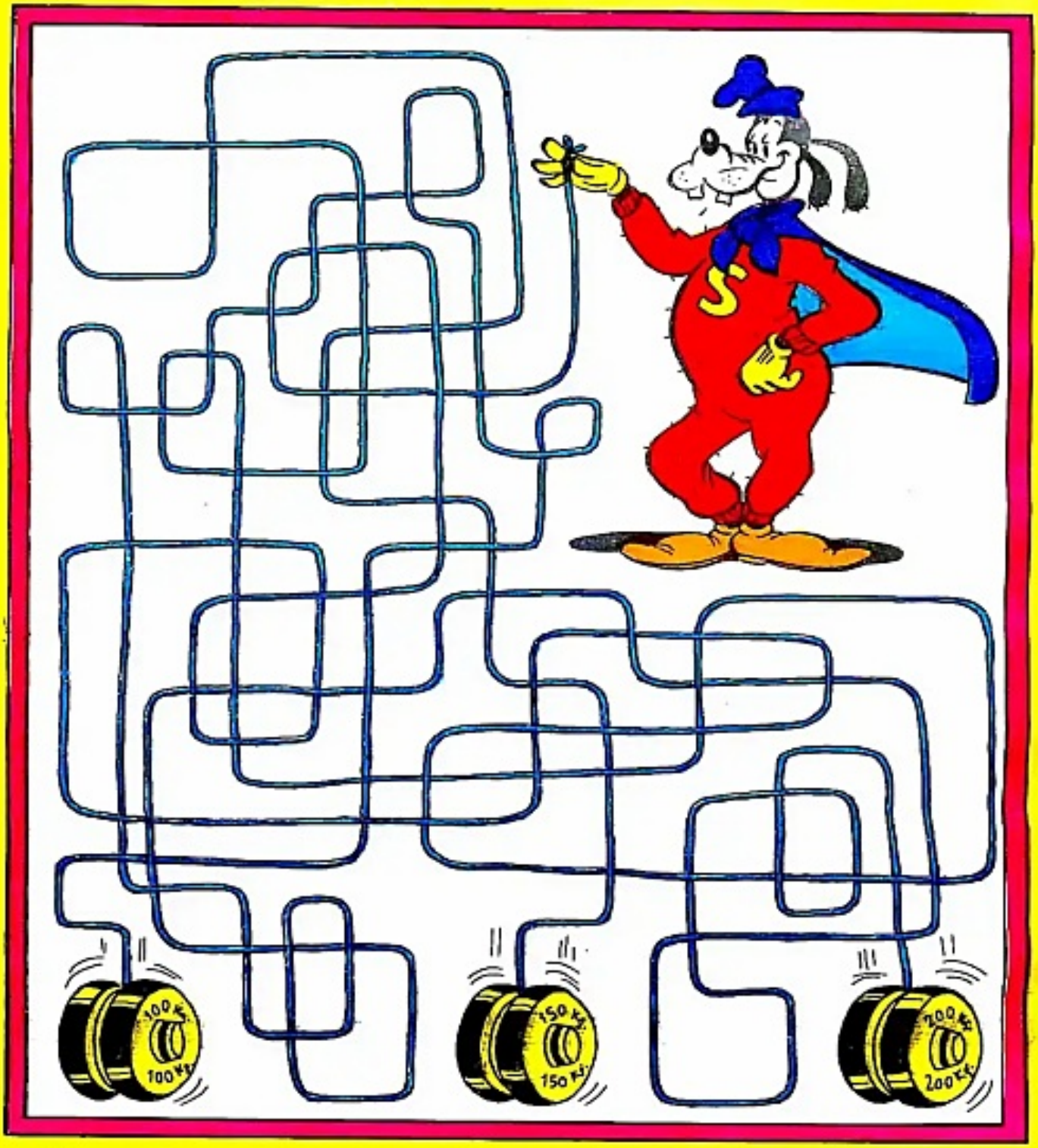
METROPOLIS

LE PIÙ ESILARANTI AVVENTURE DI TOM E JERRY, DELLA PANTERA ROSA, DI BUNNY, DEGLI ANTENATI, DI BRACCIO DI FERRO E DI TANTI ALTRI EROI SONO TUE ALL'INCREDIBILE PREZZO DI 19.900 LIRE LA VIDEOCASSETTA. VEDRAI CHE ANCHE PAPÀ SI DIVERTIRÀ, CON LA PIÙ MATTA COLLANA HOME VIDEO DEL MONDO: DIGLIELO SUBITO!

I GRANDI DEL CARTOON IN VIDEOCASSETTA.

PAPER GAME

LO JÒ-JÒ



SuperPippo sta giocando con uno jò-jò un po'... "particolare"! Ma lui può permetterselo... Se volete sapere quale peso sta usando adesso, seguite la corda che tiene legata al dito.

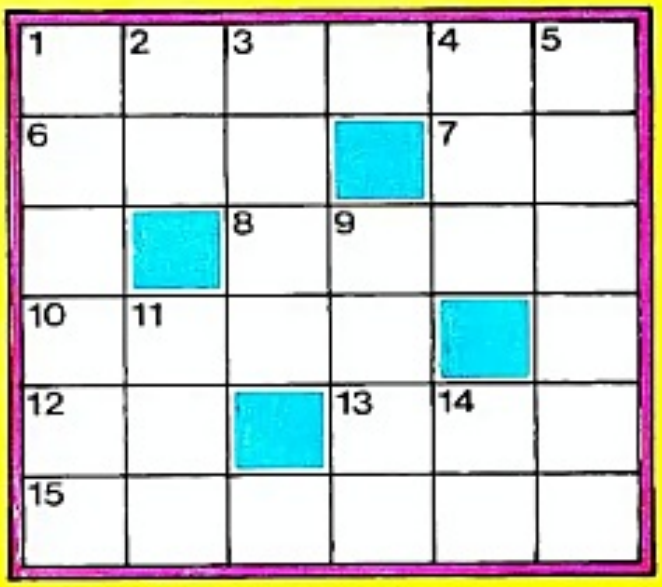
COLMO PER UN CAMERIERE

C _ C C I A _ I T E
C A L _ N D A _ I O
D R O M _ D A R _ O
S _ A Z Z O L _ N O
P R _ N _ I S O L E
M _ L L E _ _ E D I
S C O I _ T _ O L O
A U _ O M O B _ L E

Scrivete una lettera per trattino in modo da completare la parola su ogni riga. Leggete, poi, le lettere che avete scritto, troverete il colmo per un cameriere. (Frase: 5,1,5,6,).

CRUCIVERBA

Orizzontali: 1. Lo sport in cui eccelle Maradona – 6. Sulla bilancia non cuce – 7. Consonanti in... cima – 8. Fan sbellicare, se ci si diverte – 10. Le lanciano i sarti – 12. Iniziali del cantante Ramazzotti – 13. Ragioniere sulla busta – 15. Puliti, limpidi.
Verticali: 1. Il nome della bella Russo, soubrette – 2. In mezzo al lago – 3. Accompagna la lady – 4. Pari sulla schedina – 5. I saluti che... si regalano – 9. Precede oggi – 11. Preziosi da scrigno – 14. Targhe di Austria e Germania.



SOLUZIONI

Orizzontali: 1. Calcio – 6. Ago – 7. Cm – 8. Risa – 10. Mode – 12. ER – 13. Rag – 15. Nitidi.
Verticali: 1. Carmen – 2. Ag. 3. Lord – 4. Ics – 5. Omaggi – 9. Ieri – 11. Ori – 14. AD.

Superpippo sta giocando con il peso di 150 Kg. Cacciavite – Calendario – Dromedario – Spazzolino – Prendisole – Millepiedi – Scoiattolo – Automobile. Il colmo per un cameriere è: AVERE I PIEDI PIATTI.

IL MERCATINO

La rubrica al più alto indice di convenienza

DALL'ESTERO

Andrea e Chiara, due fratellini, vorrebbero fondare un club Moppye. Amano la natura e sono contrari alla vivisezione sugli animali. Indirizzo: *Andrea e Chiara Frattini,* via Milano 28, 27053 Salice Lungavilla (Pavia).

Emanuele, un ragazzo svizzero, desidera corrispondere in italiano e francese con ragazzi dai 14 ai 17 anni. *Emanuele Favaro,* via Ronedaro 4, 6512 Giuliasco (Ticino-Svizzera).

Ragazzo belga 15 enne desidera corrispondere in francese con ragazzi/e italiani dai 14 anni in su. Si chiama *Francoisee Vermeulen,* Rue du Bois du Foyau 118, 1440 Braine Le Chateau (Belgio).

LETTERE E SIMPATIA

Ama l'avventura, il rischio, la musica e la natura, ma il suo hobby è il calcio. Vorrebbe corrispondere con ragazzi/e di qualsiasi età. *Claudio Capasso,* viale della Resistenza, lotto N, scala 2, 80144 Secondigliano (Napoli).

Vorrebbe avere amici di penna dai 9 anni in su. *Silvia Mattolini,* via Franchi 29, 56030 S. Pietro Belvedere (Pisa).

11 anni, praticante di molti sport, ama viaggiare e Madonna. Insomma *Flavio Bortolozzo,* via Baltimora 81, 10100 Torino, vuole corrispondere con ragazzi/e di 9/11 anni.

Michele Santi, 12 anni, via Ovietanza 55, 06055 Marciano (Perugia) è uno sportivissimo, amante soprattutto dei cavalli. Desidera farsi tanti amici. Scrivetegli pure in inglese.

ALLA RICERCA DI...

Vorrebbe i Manuali delle Giovani Marmotte n° 1-3-4-5-7-8. È pronto a scambiarli con qualsiasi cosa. Potete aiutare *Marco Dolenti,* via Orchidea 13, Cusano Milanino (Milano)?

Luca Fontana, via Pier Brunate 42, 22100 Como, cerca il Classico Walt Disney n° 5. È assolutamente indispensabile l'integrità del giornale.

Cerca materiale su Lady Oscar, di ogni tipo e dimensione. Disposta a pagare qualsiasi prezzo. *Maria Pia Serpente,* via Ricasoli 17, 66020 Sambuceto (Chieti).

Cerca l'indirizzo di Bud Spencer e si rivolge ai lettori di Topolino che forse lo posseggono. Si chiama *Davide Meloni* e abita in via La Serra 27, 07030 Elorinas (Sassari).

SCAMBI E BARATTI

Cercate di collaborare, perdincibacco! Spedite alcune perle (si spera vere!) a Katia ed Elisa per ricevere in cambio modestissimi orecchini. Scrivere a *Elisa Bertuzzi,* via Renier 6, 30170 Mestre (Venezia).

Acquista, scambia con altri numeri Topolini solo in buone condizioni. Inviate il vostro elenco numerico dei giornalini in possesso e che volete vendere. Avrete una risposta immediata. Interessano anche le annate intere dal n° 600 in poi. Scrivere a *Salvo Cupani,* via Folis 31, Pino T.se 10025 (Torino).

Lucrezia vuole scambiare una gomma, un elastico e tre disegni di Madonna con 8 paia di orecchini e clips. Per informazioni telefonare allo 0968/26740.

COMPUTER

Felice Rainone vende divertentissime cassette per Commodore 64 e 128 (giochi di avventura e sport). Inoltre le prime fortunate 10 persone che gli scriveranno, riceveranno una cassetta con corso di geografia. Abita in via Circonvallazione 80039 Saviano (Napoli).

Salve a tutti. Mirella possiede un Commodore 64 e desidera scambiare qualche programma. Inoltre desidera pure scambiare qualche letterina con amici stessi-gusti. *Mirella Multari,* via Alimonda 1, 10152 Torino.

FRANCOBOLLI E AFICIONADOS

Desidera corrispondere con ragazzi/e italiani e stranieri per scambi di francobolli. *Gianfranco Buccoliero,* corso Brunelleschi 84, 10141 Torino.

Mario Straniero vuole corrispondere con amici di tutto il mondo per scambiare francobolli, cartoline, etc. Scrivere a Mario Straniero, viale II Porta di mare 2, 92019 Sciacca (Agrigento).

Svende a prezzi eccezionali francobolli di tutto il mondo e dischi. *Antonio Tancredi,* via Guida Rossa 1, Capaccio Scalo (Salerno).

Desidera corrispondere con ragazzi 12/13 enni per scambio francobolli esteri. Rivolgersi a *Matteo Basso,* via Eugenio Montale 10, 28021 Borgomanero (Novara).

"SE GIOCHI CON NOI, IL NOSTRO CUORE TI RISCALDA IL LETTINO."

IN CINQUE MINUTI ACCUMULIAMO TANTO **CALORE**, CHE TI DONIAMO PER BEN QUATTRO ORE!

SIAMO I **PRIMI** ED UNICI CHE RISCALDANO SENZA FILO!

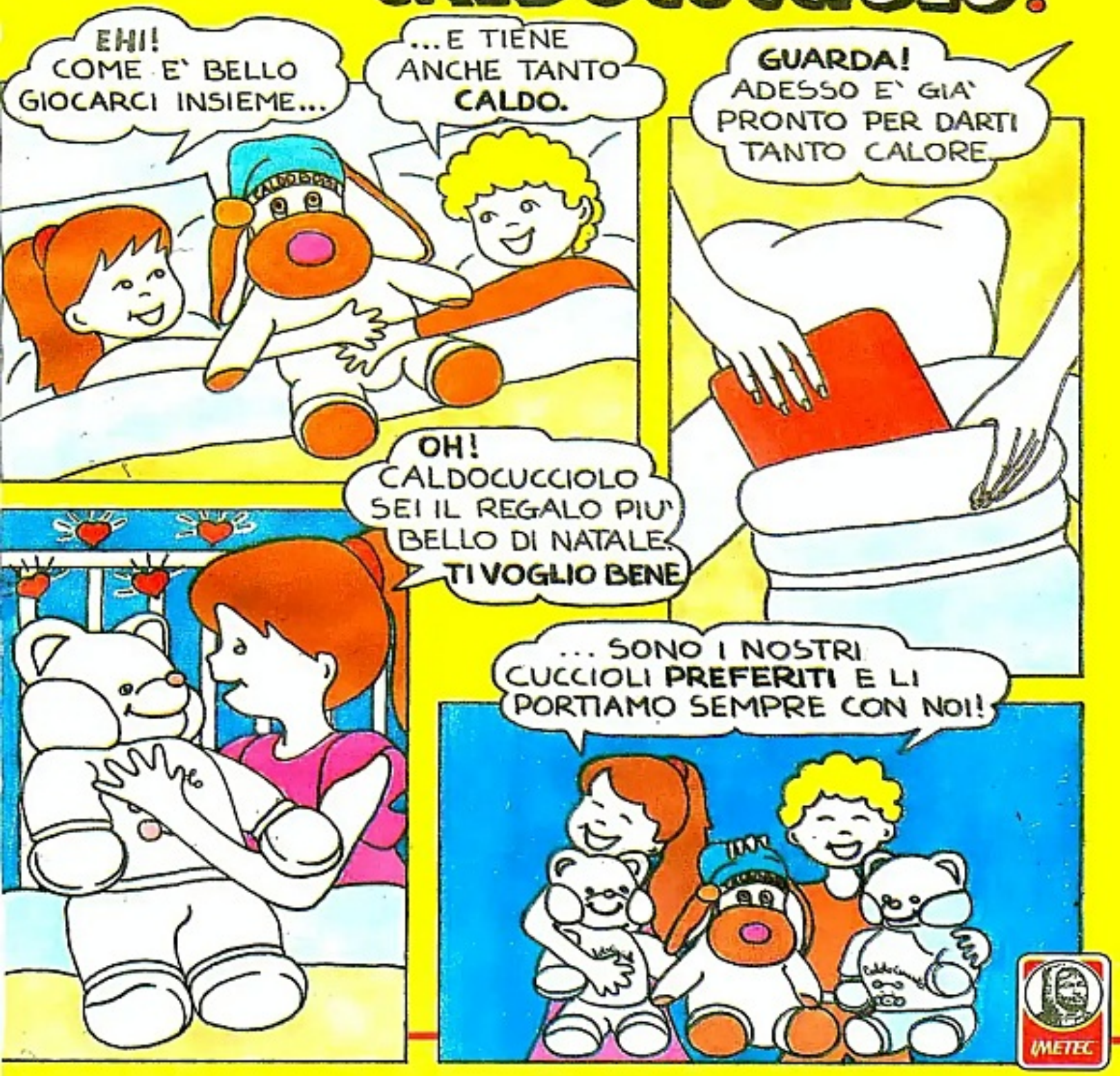
IL CUORE SENZA FILO
CHE ACCUMULA CALORE

IMETEC

Sicurezza di una scelta.

Ci trovate nei negozi di elettrodomestici, casalinghi o giocattoli

TUTTI A LETTO NEL CALDUCCIO CON CALDOBOBI E CALDOCUCCIOLO.



SE DAI UN BACIO RICEVI AMORE.

Dai un bacio sul nasino a My Love e lei sarà per sempre la tua bambina. Puoi pettinarla, vestirla e fare con lei mille giochi. Ma ricorda, non lasciarla mai perché tu sei la sua mammina e lei avrà sempre bisogno di te.

MY Love
Amor mio

è per sempre

MATTEL®

GUARDA COM'È TENERA QUESTA PICCOLA FOCA!

Sweet Marina è una foca speciale: è così piccola che soffre il freddo nei mari ghiacciati del Nord. Per questo è venuta fin qui: vorresti tenerla al calduccio tu, stringendola forte forte?

QUANTI AUGURI AFFETTUOSI CON L'ORSETTO DI NATALE!

Quando vuoi veramente bene a qualcuno, è importante fargli degli auguri speciali. Prova a regalargli un Orsetto di Natale: il suo cartello augura Buon Natale o Buone Feste ed il suo cuoricino parla del tuo affetto.

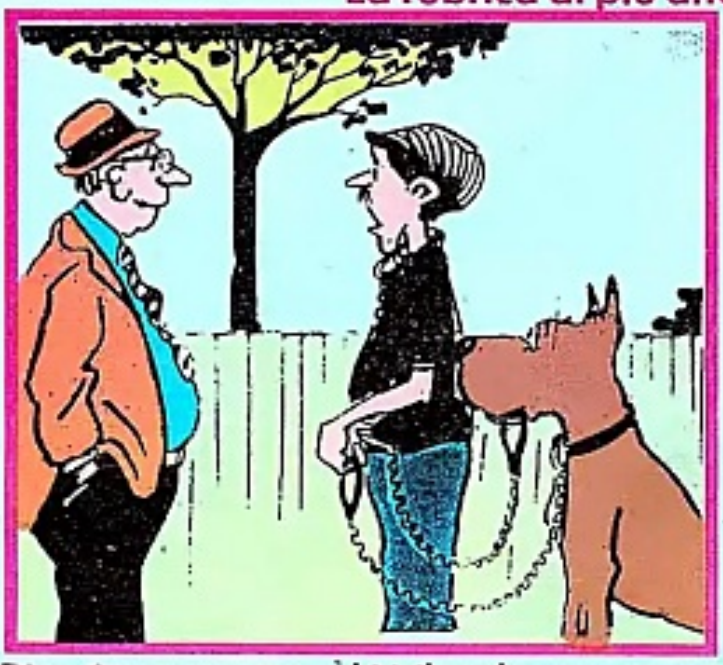
I CAPPELLONI VOGLIONO STARE SEMPRE CON TE

Questi tre dolcissimi animaletti hanno tanto bisogno di qualcuno che si prenda cura di loro. Se li abbracci vorranno stare sempre con te. Vedi? Hanno anche il berretto di lana, per seguirti nelle passeggiate invernali.

Emotions®

RISATE BOOM

La rubrica al più alto indice di comicità



Discutiamo spesso su chi è il padrone...

Non è questo che intendevo quando ho detto che avrei dormito in tenda...

Ecco la barboncina che fa andar su di giri Sansone...

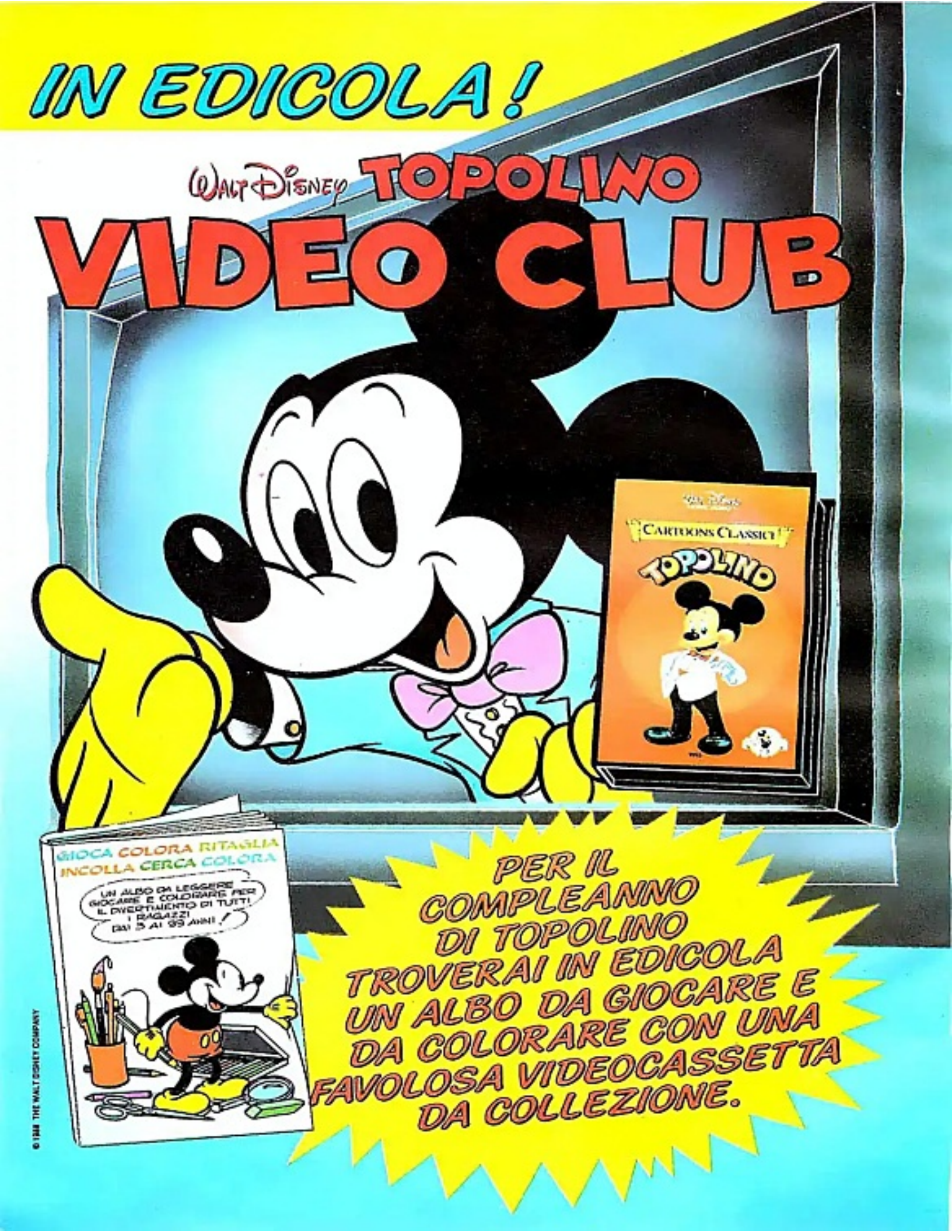
... ed ecco Sansone!

Signore! O Sansone la smette di abbaiare o lo porto al canile!

Ssst! Dentro, Sansone! Sei... ricercato!

Sansone, prova con quel tuo ruggito...

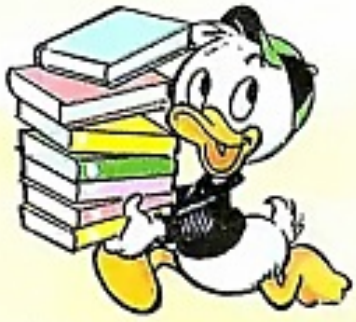
Non so per quei fiori cosa sia peggio, se l'arrivo dell'inverno o un tuo passaggio...


IN EDICOLA!
WALT DISNEY TOPOLINO
VIDEO CLUB
CARTOONS CLASSICS
TOPOLINO
GIOCA COLORA RITAGLIA
INCOLLA CERCA COLORA
UN ALBO DA LEGGERE GIOCARE E COLORARE PER IL DIVERTIMENTO DI TUTTI I RAGAZZI DAI 3 AI 99 ANNI!
PER IL COMPLEANNO DI TOPOLINO TROVERAI IN EDICOLA UN ALBO DA GIOCARE E DA COLORARE CON UNA FAVOLOSA VIDEOCASSETTA DA COLLEZIONE.
© 1988 THE WALT DISNEY COMPANY

L'ANGOLO DELLE VIDEOCASSETTE

LE NOVITÀ PIÙ VIDEO ESALTANTI DEL MOMENTO

Carissimi amici di penna e video, il viaggio fra le videocassette della settimana presenta questa volta una sorpresa: il Superconcorso con in palio bellissimi premi. Girate pagina e lo.. vedrete! E partecipare sarà simpaticissimo. Vi segnalo una proposta per i regali di Natale, e finalmente desidero anticiparvi due parole su uno dei capolavori più... capolavori! A presto, Angelo Frigerio.



IL CAPOLAVORO

LA SPADA NELLA ROCCIA

Uscito nel '63, *La spada nella roccia*, è il penultimo film a cartoni animati realizzato da Walt Disney. Preceduto da *La carica dei 101* e seguito da *Il libro della giungla*, il lungometraggio, distribuito in videocassetta dalla Walt Disney Home Video, a lire 39.000, è centrato sulla giovinezza di Re Artù. La trama racconta la storia di Semola, giovane paggio adottato da un ricco feudatario, dalle sue prime esperienze come aiutante del fratello Caio, prode cavaliere, alla lunga educazione impartitagli dal buon Mago Merlino. Un mago che è la fine del mondo!!! Ma il buon Semola ha tutt'altro in mente che le buone maniere.

Natale, tempo di feste, tempo di regali. Già, i regali. Ogni anno lo stesso problema. Cosa posso fare al mio amico che mi passa i compiti di Matematica? E a mio cugino Edoardo? Ad Alice, così simpatica e gentile? Quest'anno non so proprio... Ma perché non una videocassetta? È un'idea! La Walt Disney Home Video ha preparato un catalogo dove potrete scegliere il regalo

CATALOGO

giusto al prezzo giusto. Cartoni animati, film per grandi e piccini, documentari, programmi didattici... Se l'idea vi piace correte subito in un punto vendita e noleggio Disney: c'è un catalogo pronto per voi.

IL CONCORSO

IL VIDEOCONCORSO che tutti aspettavate!
Eccolo finalmente...
È arrivato!
È...

LA BELLA ADDORMENTATA NEL BOSCO

Sono in palio

1 Videoregistratore Salora SV 9800

50 stupende borse personalizzate WDNV

Come si partecipa?
Rispondendo esattamente a tre domande sulla "Bella Addormentata nel Bosco"

1° - Simpatiche, gentili e, a volte, dispettose, bizzarre, dolcissime. Sono le tre fatine buone: Flora, Fauna e...
Qual è il nome della terza?
A. Serena
B. Geltrude
C. Isabella

2° - Qual è l'età della giovane Aurora quando viene punta dal fuso?
A. 6 anni
B. 16 anni
C. 32 anni

3° - Quali sono le armi utilizzate dal principe Filippo per vincere il male?
A. Pugnale di bellezza e lancia di mitezza
B. Scudo di virtù spada di verità
C. Alabarda di potenza e balestra d'irruenza

IL CONCORSO

E ADESSO...

Pensateci un attimo e vedrete subito che siete tutti in grado di rispondere alle domande e partecipare al concorso. In ogni caso... potete sempre andare a noleggiare o acquistare presso punti vendita e/o noleggio la videocassetta della "Bella Addormentata nel Bosco", distribuita da Walt Disney Home Video...
Buona videofortuna a tutti!

Compilate il tagliando. Incollatelo sul retro d'una cartolina postale e spedite entro il 31.1.1989 a:

Concorso "La Bella Addormentata nel Bosco"
Casella Postale 1210
20101 Milano

Tra tutti i tagliandi con le tre risposte esatte sarà estratto il 1° premio. Tra tutti i tagliandi pervenuti saranno estratte le 50 borse!

Le risposte esatte sono:

1. a b c
2. a b c
3. a b c

COGNOME .....

NOME .....

VIA .....

CAP/CITTÀ .....

Aut. Min. Rich.

dolcezze Harbert®

i fragranti

con **dolce popcorn®...**

le e i

con **dolce forno'90®...**

la fatta in casa

con **dolce pastamatic 200®...**

i di tutti i gusti

con **dolce gelato'90®...**

lo più soffice

con **dolce zucchero filato®...**

le più buone

con **dolce crêpes®...**

dolce appetito con la linea dolcezze Harbert®: giocattoli per cucinare davvero!

HARBERT

HARBERT S.P.A. MILANO

GIOCHI PER GIOCARE

CHE MAGNIFICA SCIATA CON LA COLMAR COLORATA!

Nei migliori negozi di abbigliamento sportivo.

IN CASO DI NEVE

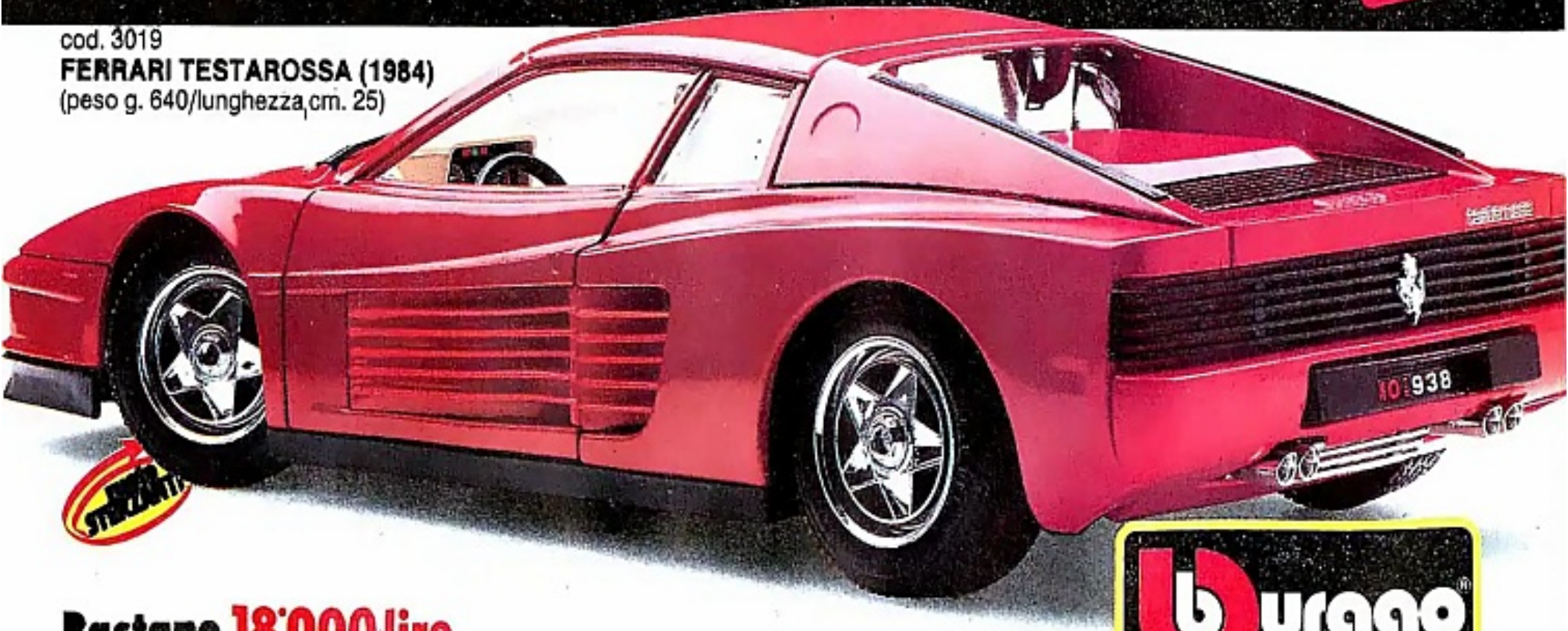
COLMAR

BURAGO®

METAL MODEL

scala 1/18

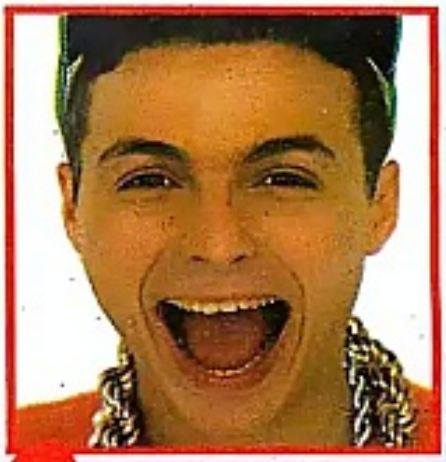
cod. 3019
FERRARI TESTAROSSA (1984)
(peso g. 640/lunghezza cm. 25)



burago®

Bastano 18'000 lire
per meritarsi una delle auto più belle del mondo!

Come si diventa famosi? Come si acquista la popolarità del dooiay, del presentatore? Jovanotti si rivela con consigli, segreti e curiosità.

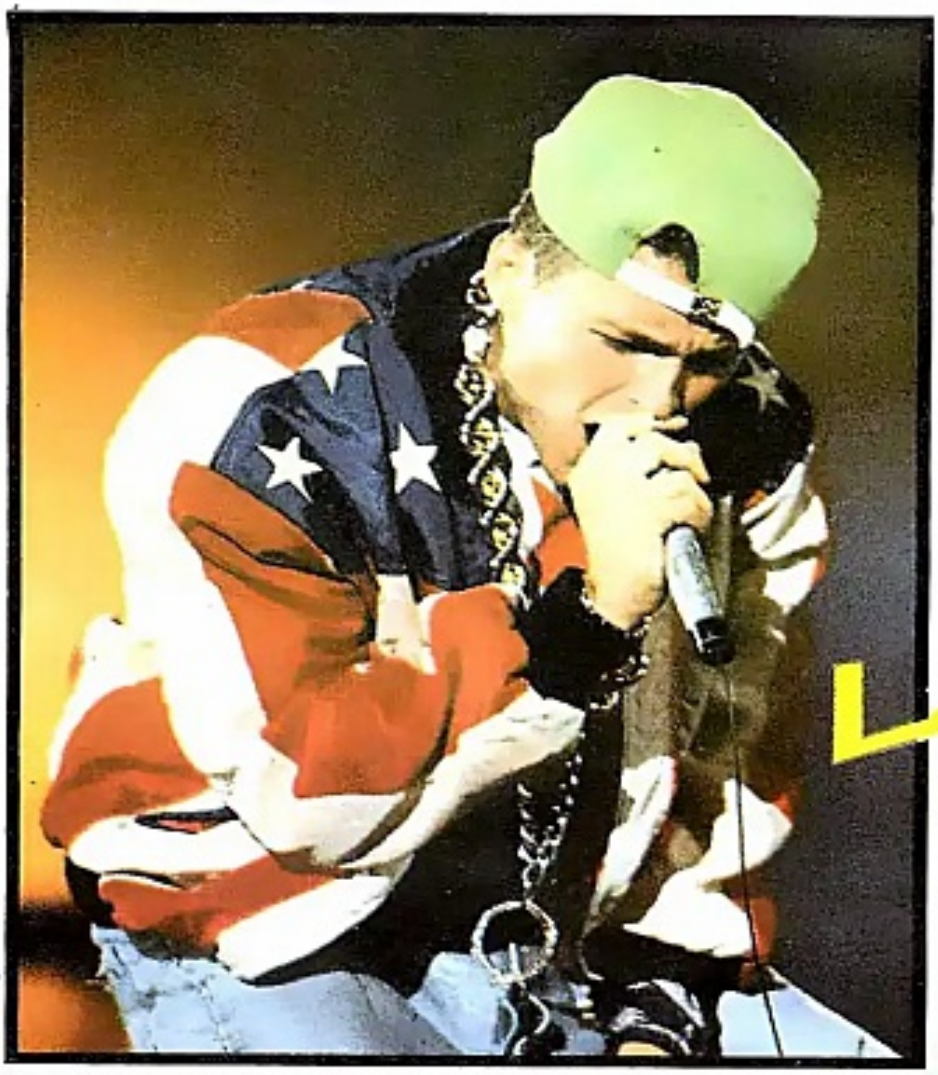


E' QUI LA FESTA? SI'...

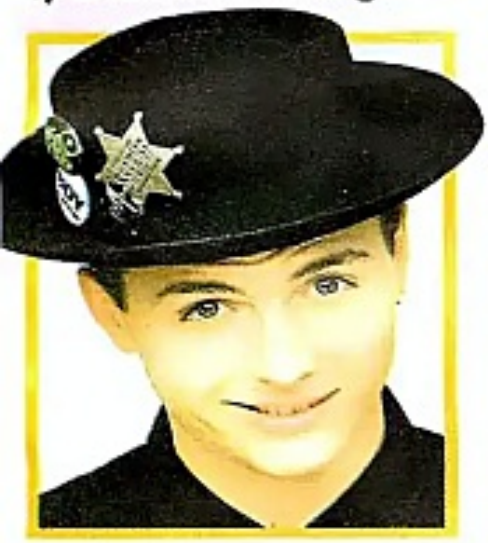
GIMME FIVE

"Come chi sono!?! Dovrei essere un disc-jockey che balza da una parte all'altra. Ciao ragazzi, sono Jovanotti, state bene? Io sì, mi diverto un sacco, spero anche voi". Frizzante, tenero, buono, ("non sono ambizioso, perché l'ambizione porta a essere cattivi...") Lorenzo Cherubini, conosciuto come Jovanotti, ci aiuta a capire come si diventa deejay. "All'inizio, cari topolini, dovete andare in una piccola radio locale sfigatella per farvi le ossa. Io cominciai a 13 anni, andavo a scuola e ogni pomeriggio cinque ore in radio gratis a mettere dischi, montare le pubblicità, insomma un divertimento spaziale, non pensavo ad altro!!! "Tornavo entusiasto a casa e trovavo i miei furenti perché non studiavo. Poi sono cresciuto, mi sono trasferito a Roma, dopo un periodo in un paesino toscano; sono incominciate le prime serate in discoteca e poi via via fino a Radio Deejay." "Io a scuola, senza farmi bocciare, pensavo a fare il deejay, a casa idem, a pranzo pensavo al programma, dopo la trasmissione riflettevo sul

prossimo appuntamento con il microfono. Ascoltavo i dischi nuovi, sentivo le altre radio, la concorrenza", e mi costruivo senza deconcentrarmi. Guai ai vinti! "All'inizio cercavo un punto di riferimento. Un deejay forte che mi piaceva da imitare, imparando il suo linguaggio, le sue pause, i suoi ritmi. Io imitai Alex Peroni di Rete 105, voi potete imitare Linus Albertino, Jerry Scotti e perché no anche il sottoscritto. Dopo un anno mi accorsi che ero cambiato, non lo imitavo più ed avevo, cosa vitale, il mio modo di condurre. Riuscivo a intrippare gli ascoltatori



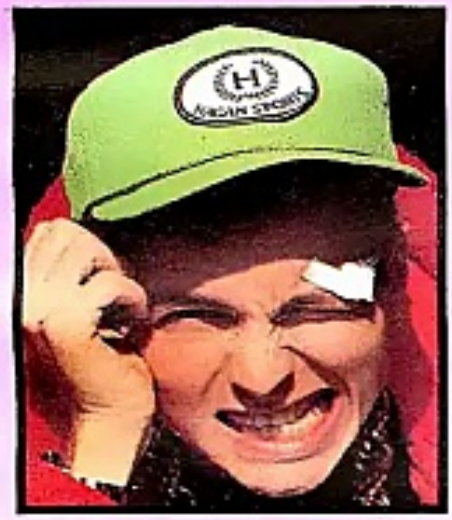
con un modo tutto mio. Da allora non ho mai cannato: io mi considero con il 10% di tutto e il 90% di fortuna".
"Adesso vi vorrei dare dei consigli, cari amici, più specifici:
a) fate le cose per bene, senza fretta, con attenzione; non pensate d'imbarcarvi nel mondo d'oggi come deejay solo per fare un lavoro tosto; la voglia deve essere veramente dentro e forte di brutto proprio... come una vocazione;
b) credete molto in voi stessi; bisogna essere molto fidanzati con sé stessi; non abbattetevi mai, bisogna essere sempre pompati;
c) si incontra della gente



sfigata che se tu vuoi diventare deejay ti dice "guarda con questa voce puoi fare le valigie... se poi non sai l'inglese..." non credetegli sono tutte balle, cari topolini... l'importante è capire, quando incontrate della gente, qual'è quella giusta e qual'è quella sbagliata. Nella musica su 1000 persone che incontri, 900 sono degli incapaci. Lo sbaglio che fanno molti è di credere a tutto quello che gli dicono." "Ultima cosa, leggete bene la mia gavetta, quella è la strada maestra che tutti praticano. Quando ho incominciato questo lavoro mi sono detto 'Voglio diventare il numero uno, fare un sacco di soldi, divertirmi una cifra, comprarmi una moto pazzesca, lavorare nella radio più importante d'Italia e apparire in TV. Ragazzi, ci sono riuscito e la gioia è galattica: vi lascio con questo grido: "Benvenuti colleghi e grinta al massimo!!!"

Gianluigi Nuzzi.

Lorenzo Cherubini, in arte Jovanotti, è nato a Roma 22 anni fa. Si è trasferito ancora bambino a Cortona in Toscana, approdando infine a Milano, dove vive da un anno, dopo un "secondo periodo romano". Gli piacerebbe trasferirsi a New York, città che adora, però non ha neppure la patente e deve rimanere in Italia perché a metà dicembre parte per il militare. La sua alimentazione è originale: colazione consistente in un sacco intero di Corn-Flakes, cena e pranzo in un fast-food o a casa, in altre parole detesta i ristoranti. A casa coltiva l'hobby dei fumeti, dai "Supereroi" (Superman, Uomo Ragno) ai "Classici" di Topolino che lui chiama "bombardoni" perché sono ricchissimi di storie. Disinteressato invece completamente agli sports, è un tantino superstizioso, visto che è convinto che il viola abbia poteri deleteri sulla sua vita. Indossa un abbigliamento molto casual, sportivo, londinese, soprattutto giacconi, jeans e scarpe da ginnastica. I suoi colori sono quelli "natura" ma ben pompati: rosso, verde, bianco, nero. La sua ragazza lo ha appena lasciato e adesso si è addirittura improvvisato scrittore: il suo libro lo troveremo presto in libreria.



RAFFICHE DI COLPI PARTONO DALLA MONTAGNA. DIETRO QUESTO SASSO SI CELA IL PIU' GRANDE CENTRO DI DIFESA DI CAPTAIN POWER:

POWER BASE!

Quanti segreti nasconde Power Base! Postazioni, stazioni di controllo, piste di atterraggio e il potente Laser Cannon, che interagisce con la TV e con tutti gli accessori interattivi Captain Power! Dove colpirà questa volta? Preparati ad affrontare l'attacco: la battaglia è cominciata!

CAPTAIN POWER

E I COMBATTENTI DEL FUTURO

Ragazze e ragazzi, dal vivo, Topolino Parlante e il suo show.

Vi racconterà storie bellissime ed entusiasmanti muovendo occhi, bocca e naso in perfetta sincronia. Ed ogni storia è completata da una cassetta speciale d'animazione e da un bellissimo libro illustrato.

Con Topolino vi aspettano avventure indimenticabili,

credetegli sulla parola!

TOPOLINO PARLANTE

La parola al vostro eroe.

© Walt Disney Company

CREATIVI CLEMENTONI.
COSÌ TI FAI I TUOI CARTONI ANIMATI.

Con Animator di Clementoni ti crei i tuoi disegni, e poi li animi, li fai vivere, muovere, correre... insomma, inventi i tuoi cartoni animati. Animator e Linearama fanno parte dei Creativi Clementoni, i giochi più eccitanti per dar vita alle tue fantasie. I Creativi Clementoni sono la magia moderna, regolata da un mini computer, per farti entrare nel mondo dell'elettronica, il mondo del futuro.

Clementoni
i Creativi siamo noi

EUROMAC ANCONA

IL GIOCATTOLO NEL TEMPO

FIRENZE
PALAZZO
STROZZI

20 NOVEMBRE
8 GENNAIO
1989

I MEZZI MILITARI

I MEZZI MILITARI

Carri armati, cingolati e mitragliatrici sembrano fuori posto in una mostra dedicata al giocattolo. Per capire come guerra e giocattoli possano accordarsi, bisogna tornare indietro di qualche decennio e parlare di 1ª guerra mondiale. Le fabbriche di giocattoli, che sopravvissero al conflitto, aggiornarono la loro produzione sul fatto del giorno, immettendo sul mercato mezzi militari e soldatini. Si pensò che i ragazzi dovessero imparare il rispetto per l'uniforme e per la guerra anche attraverso il gioco. La Marklin colorò i propri treni passeggeri con mimetizzazioni, la Gama produsse una vasta panoramica di carri armati che sparavano scintille, la Tipp & Co. presentò la famosa Mercedes nera con la quale Hitler girava per le strade di Berlino. Nel 1939 l'Italia divenne la principale alleata e di conseguenza la maggior importatrice di questi mezzi militari, ma per il costo eccessivo di tali giocattoli, il prodotto non riscontrò successo sul mercato. Con la fine della 2ª guerra mondiale molte fabbriche di giocattoli abbandonarono definitivamente la produzione di mezzi militari. La prossima puntata tratterà di mezzi di trasporto: *auto e moto,* infatti, faranno il loro ingresso trionfale sulle pagine di Topolino.

Mezzo cingolato Marklin, 1934.

Pezzi di artiglieria e soldatini della collezione Lineol Germania, anno 1930.

Agostino Barlacchi

Autocarro con cannone in latta e soldatini collezione Lineol, Germania, anno 1925.

Carro armato collezione Clesia Riposio, Italia.

COSA VEDERE A PALAZZO STROZZI

20 NOVEMBRE – 8 GENNAIO 1989

In questo settore oltre a gigantografie che ritraggono le grandi fabbriche scomparse sotto i bombardamenti della 2ª guerra mondiale e le rare etichette delle scatole di soldatini, si può vedere una panoramica di tutta la produzione di mezzi militari della Tipp & Co. del 1930. Una grande parata di soldatini Lineol è ambientata a Londra, con tanto di guardie della Regina, cavalli, bande, pubblico. I collezionisti e gli appassionati possono ammirare il Krauss-Maffei, del quale esistono solo pochissimi esemplari in tutta Europa. Da non perdere...

ENTRA ANCHE TU NELL'ERA DEL VIDEOSISTEMA NINTENDO. NE RIMARRAI COLPITO!

Dal 1° Ottobre cerca i Centri Prova Nintendo riconoscibili dall'adesivo che troverai esposto sulle porte d'ingresso dei negozi.
Entra, gioca con il rivoluzionario videosistema, scopri l'emozione dei giochi Nintendo.
Nessun altro normale videogioco attualmente in commercio è in grado di offrirti questi giochi nuovissimi, esclusivi, completamente diversi da quelli visti fino ad oggi.
Vieni con i tuoi amici. Nella sala giochi Nintendo tutto è pronto per interminabili sfide di intelligenza, prontezza, riflessi.
Ma ricordati che, entrando nel Centro Prova Nintendo, entrerai nell'era del videosistema.
E non vorrai uscirne più.

MATTEL

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

Nintendo

Noi Baby Popples siamo dolci, colorati e con il cuore tenero!

Ehi, non siamo mica caramelle ripiene!

© 1986 THOSE CHARACTERS FROM CLEVELAND, INC.

Baby Popples. Teneri e morbidi pelouche in cerca di coccole. Con un baby-corredino e un sonaglietto nel codino.

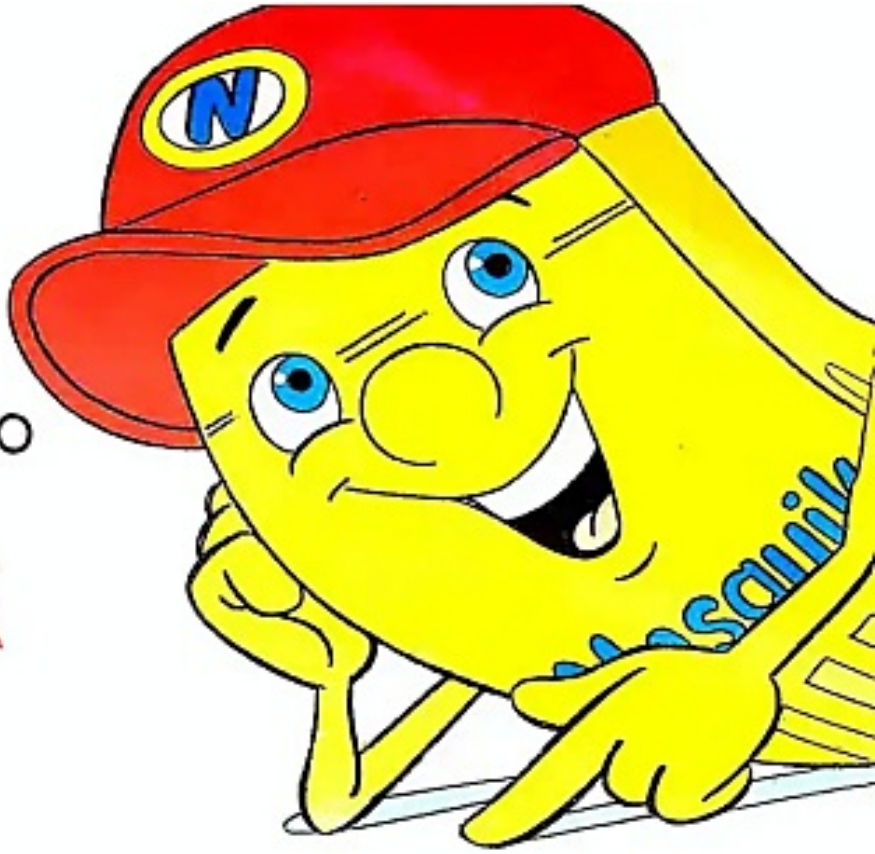
Popples™

MATTEL®

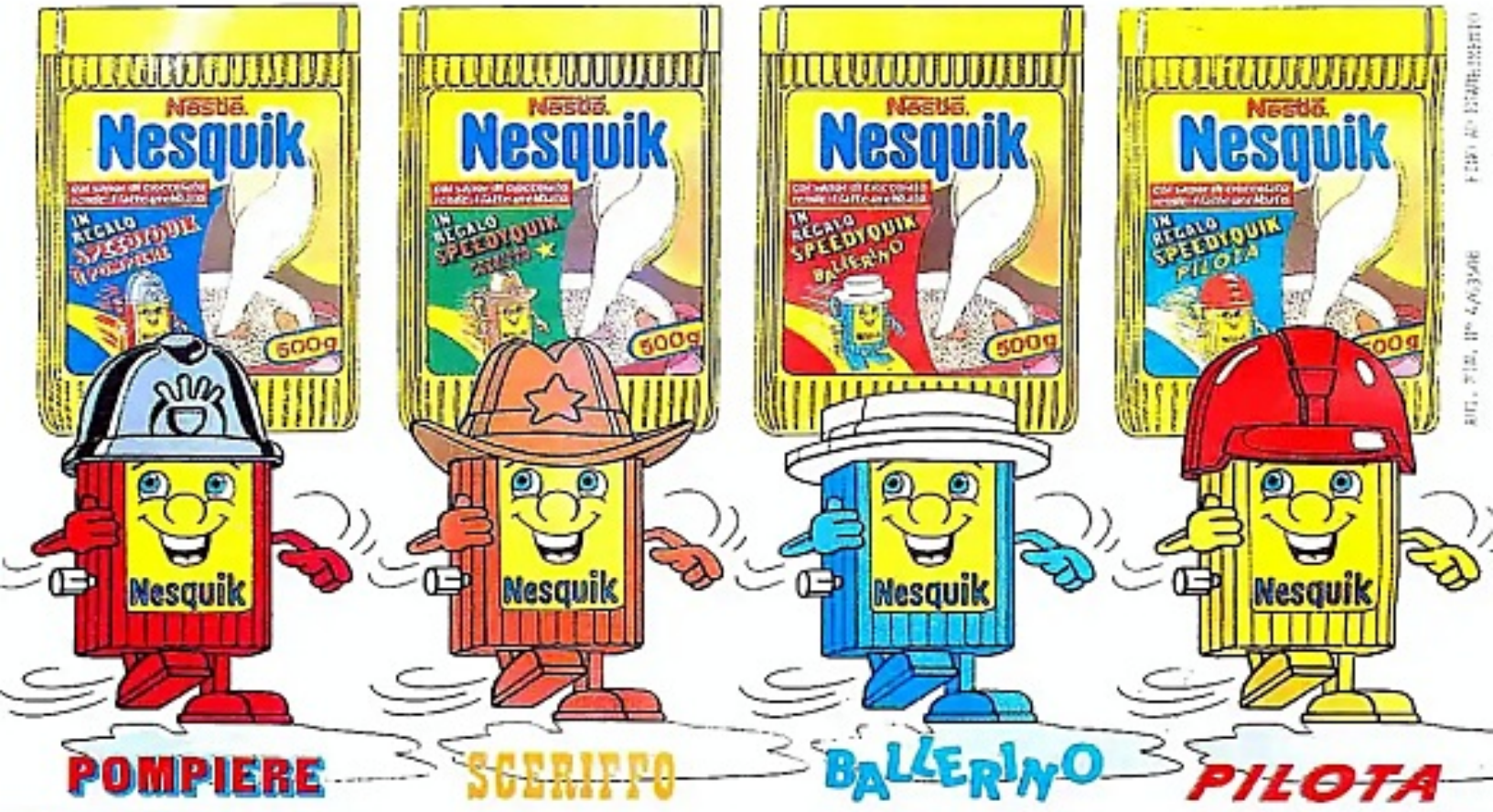
UNA TENERA ESPLOSIONE D'ALLEGRIA.

Ragazzi,
un passo dopo l'altro
arrivano gli

SPEEDYQUIK



Sono il nuovo regalo di Mr. Nesquik.
Cercateli nelle quattro diverse confezioni da 500 gr.



COL SAPOR DI CIOCCOLATO C'E' IL GIOCO ASSICURATO.

LA TV DA NON PERDERE

TUTTI I PROGRAMMI DELLA SETTIMANA DAL 4 AL 10 DICEMBRE

Marisa Laurito e Topolino, due star di Domenica in. Ogni puntata, alle ore 15,30 circa, un nostro illustratore (ospite di oggi sarà Maurizio Amendola) sarà protagonista dell'«Indovina il personaggio Disney», un gioco molto divertente al quale partecipano tutti i ragazzi che telefonano da casa.

È Gegia (nella foto con una tuta «firmata» da Topilino) la principale animatrice di Big, un programma per ragazzi di cartoni, giochi e news in onda dal lunedì al venerdì, su Rai 1, alle ore 16.00.

13.30

Tv ragazzi
Piccoli e grandi fans
(foto: S. Milo)

15.45

Cartoni animati
Gli orsetti del cuore
(foto: una scena)

20.00

Clips
Goldies & Oldies
(foto: D. Bowie)

20.40

Film fantasy
Howard e il destino del mondo

I PROGRAMMI DEL GIORNO

10.55	**Coppa del mondo**	*sci*	TMC
14.00	**Domenica in**	*varietà*	Rai 1
15.00	**Un'ora con i cartoni**	*cartoni animati*	Retemia
16.00	**I tre moschettieri**	*film a cartoni*	Odeon Tv
18.00	**Captain Power**	*telefilm fantasy*	Odeon Tv
18.15	**Love Boat**	*telefilm brillante*	Canale 5
18.50	**Una partita di serie A**	*calcio*	Rai 2
19.30	**Gli amici cercafamiglia**	*cartoni animati*	Italia 1
20.00	**I puffi**	*cartoni animati*	Italia 1

Si avverte che il film di stasera, replicato per la cinquantesima volta, è destinato prevalentemente a un pubblico di smemorati.

15.00

Gioco a quiz
Argento e oro
(foto: L. Rispoli e A. Carlucci)

16.30

Cartoni animati
Gi Joe
(foto: una scena dell'episodio)

17.20

Gioco a quiz
C'est la vie
(foto: Umberto Smalia)

20.26

News comiche
Striscia la notizia
(foto: lo staff)

ACCENDIAMO LA TV

14.30	**Clip Clip**	*tv ragazzi*	TMC
11.05	**La casa nella prateria**	*telefilm*	Canale 5
15.30	**Family Ties**	*telefilm in inglese*	Italia 1
16.00	**Big**	*giochi a cartoni*	Rai 1
16.30	**Gli orsi radioamatori**	*cartoni animati*	Retemia
17.30	**Daltanius**	*cartoni animati*	Supersix
18.30	**30' con Perestrock**	*rock sovietico*	Videomusic
19.30	**Benny Hill Show**	*comiche*	Odeon Tv
20.35	**5 ragazze e 1 miliardario**	*telefilm*	Italia 1

8, 8, 8, 8, 8, 8, 8.....
Abbiamo trasmesso le estrazioni dell'otto!

14.25

Comiche
MegaSalviShow
(foto: Francesco Salvi)

16.00

Cartoni animati
Transformers
(foto: un super robot)

19.45

Gioco a quiz
Tra moglie e marito
(foto: M. Columbro)

20.00

Telefilm
Il dottor Kildare
(foto: Richard Chamberlain)

COS'ALTRO C'È IN TV

12.55	**Coppa del mondo**	*sci*	TMC
14.30	**Deejay television**	*musicale*	Italia 1
16.00	**Big**	*giochi e cartoni*	Rai 1
17.00	**La fattoria dei giorni felici**	*telefilm brillante*	Retemia
17.50	**OK, il prezzo è giusto**	*gioco a quiz*	Canale 5
18.30	**Calendar Man**	*cartoni animati*	Supersix
18.55	**Il gioco dei 9**	*gioco a quiz*	Canale 5
19.30	**Lupin III**	*cartoni animati*	Italia 7
19.55	**Viaggiamo con Benjamin**	*cartoni animati*	Italia 1

Carletto, parlami del Canale di Suez.
Il Canale di Suez è una tv privata egiziana...

17.50

Gioco a quiz
OK, il prezzo è giusto
(foto: I. Zanicchi)

18.00

Cartoni animati
Mask
(foto: una scena dell'episodio)

19.55

Telefilm
Arriva Cristina
(foto: Cristina D'Avena)

20.30

Calcio
Coppa Uefa
(foto: il napoletano Careca)

PER VOI QUALCOSA ANCORA

13.30	**Cari genitori**	*gioco a quiz*	Canale 5
14.00	**Smile**	*show*	Italia 1
15.00	**Batman**	*telefilm d'avv.*	TMC
16.00	**Big**	*giochi e cartoni*	Rai 1
16.30	**I gatti di Cattanooga**	*cartoni animati*	Canale 5
16.50	**Doppio Slalom**	*gioco a quiz*	Canale 5
18.30	**Totally Live**	*con Gianni Riso*	Supersix
19.30	**Happy Days**	*telefilm brillante*	Italia 1
20.30	**Sandokan alla riscossa**	*film avventura*	Italia 7

Franco Nero e Carlo Verdone saranno interpreti di uno sceneggiato tv con musiche di Nini Rosso.

14.15

Gioco a quiz
Il gioco delle coppie
(foto: M. Predolin)

17.45

Tv ragazzi
Super 7
(foto: Carlo e Frittella)

20.00

Telefilm
Biancaneve a Beverly Hills
(foto: una scena)

20.35

Telefilm
Colletti bianchi
(foto: Franco Oppini)

UN GIORNO DI PROGRAMMI

15.05	**So to speak**	*lezione d'inglese*	Italia 1
15.30	**Ancora tu**	*telefilm brillante*	TMC
16.00	**Big**	*giochi e cartoni*	Rai 1
18.00	**Bravestarr**	*cartoni animati*	Italia 7
18.30	**Videoraider**	*sit comedy*	Odeon Tv
19.30	**Gli intoccabili**	*telefilm*	Rete 4
19.55	**Viaggio con Benjamin**	*cartoni animati*	Italia 1
20.10	**Siamo quelli di Beverly...**	*cartoni animati*	Italia 1
20.30	**Telemike**	*giochi a quiz*	Canale 5

Pare che Fantastico abbia un grandissimo seguito.
Da un'indagine Oxa...

15.30

Lezione d'inglese *So to speak* (foto: i due conduttori)

16.50

Gioco a quiz *Doppio Slalom* (foto: il concorrente di oggi)

18.30

Sit comedy *Videoraider* (foto: il cast del programma)

20.30

Gioco a quiz *Fate il vostro gioco* (foto: F. Fazio)

QUIZ, CARTONI, TELEFILM

14.15	**Sportissimo**	*sport spettacolo*	TMC
16.00	**Big**	*giochi e cartoni*	Rai 1
16.15	**Piccola bianca Sibert**	*cartoni animati*	Italia 1
17.00	**La fattoria dei giorni felici**	*telefilm brillante*	Retemia
18.00	**L'uomo ragno**	*cartoni animati*	Odeon Tv
18.30	**Magnum P.I.**	*telefilm d'azione*	Italia 1
19.00	**Mon-gol-fiera**	*calcio estero*	Capodistria
19.55	**Arriva Cristina**	*tv ragazzi*	Italia 1
20.30	**Big man**	*film tv*	Canale 5

Bud Spencer, a Canale 5, conta moltissimo.
È un pezzo grosso!

13.00

Cartoni animati
Ciao Ciao
(foto: l'orsacchiotto Four)

16.00

Cartoni animati
Jayce, il cavaliere dello spazio

19.00

Rubrica sport
Juke Box
(foto: Marco Francioso)

20.30

Varietà
Odiens
(foto: E. Greggio e le due D'Angelo)

E PER FINIRE...

13.30	**Cari genitori**	*gioco a quiz*	Canale 5
14.00	**1, 2, 3 Jovanotti**	*musicale*	Italia 1
15.00	**Musica è**	*musicale*	Italia 1
17.00	**Il sabato dello Zecchino**	*tv ragazzi*	Rai 1
18.00	**Piccole donne**	*film a cartoni*	Supersix
19.00	**Autostop per il cielo**	*telefilm brillante*	TMC
19.40	**Il gioco di Retemia**	*gioco a quiz*	Retemia
20.30	**Alla ricerca dell'arca**	*avventure*	Rai 3

Quand'è che Eva ha mangiato la mela?
Quando «l'uomo del monte» ha detto sì.

SOGNI D'ORO MY LOVE

My Love fa la nanna nella sua nuova culla. Ma è una culla-speciale perché puoi trasformarla in un fasciatoio, per cambiare la tua My Love.

MATTEL®

MY Love
Amor mio

è per sempre

PRIMIGI: IN ALTO I PIEDI!

...E UN REGALO A COLORI:

IL PASTELLO

Tutti coloro che acquisteranno un paio di Primigi riceveranno in regalo "IL PASTELLOTTO", i fantastici pastelli Crayola in 8 splendidi colori.

PRIMIGI®

SI SCRIVE PRIMIGI, SI LEGGE FELICI.

dal 1 Settembre al 31 Dicembre 1988
fino ad esaurimento delle scorte

Stazione di servizio con parcheggio, posti esauriti.

Fila di macchine al lavaggio-auto e al parcheggio. LEGO® con i nuovi 16 giochi ha fatto "centro" in città un'altra volta.

LEGO

LEGOLAND® Spazio

Topo-Test

«C'È UN COLORE NEI TUOI OCCHI...»

Come vedi il mondo? Vuoi sapere quale colore c'è nei tuoi occhi? Rispondi a queste domande e lo saprai...

1 Hai tre rose colorate. Quale, secondo te, ha più profumo?

A) La rosa rossa
B) La rosa gialla
C) La rosa bianca

2 Se a scuola qualcosa ti va storto...

A) Non te la prendi: domani andrà meglio
B) Ci soffri e ti sfoghi con gli amici
C) Piangi qualche lacrimuccia

3 Tra questi, qual è il frutto che più ti attrae?

A) La mela
B) L'arancia
C) La castagna

4 Quando ti piace di più guardare il mare?

A) Quando è azzurro e calmo
B) Quando è blu con qualche piccola onda
C) Quando è grigio e tempestoso

5 Stai leggendo un racconto in cui uno gnomo è stato messo in gabbia da un orco. Cosa potrà accadere?

A) Un valoroso principe aprirà la gabbia, liberando lo gnomo
B) Lo gnomo, con uno stratagemma, convincerà l'orco ad aprirgli la gabbia
C) L'orco terrà prigioniero lo gnomo per dieci anni...

6 Il cielo è nuvoloso e stai uscendo. Prendi l'ombrello?

A) No
B) Solo se te lo dicono
C) Sì, così se dovesse piovere...

7 Cos'è più affascinante?

A) Il sole che sorge
B) Il fuoco di un camino
C) La luna che splende nel cielo

8 Se litighi con una tua amichetta, cosa pensi?

A) Che presto farete la pace
B) Che tocca a lei chiederti scusa
C) Che non siete più amici

9 **Sogni di assistere a uno spettacolo della natura: che cosa ti piacerebbe vedere?**

A) Un arcobaleno dopo il temporale
B) Un bosco con i colori dell'autunno
C) Una bella nevicata

10 **Ti accorgi di aver perso un quaderno per strada. Tornando sui tuoi passi, cosa pensi?**

A) "Certamente lo ritroverò"
B) "Speriamo che nessuno l'abbia preso!"
C) "Non lo troverò più..."

E ADESSO SCOPRI... IL TUO MONDO COLORATO

Calcola:
5 punti per ogni risposta "A"
3 punti per ogni risposta "B"
1 punti per ogni risposta "C".
Fai il totale e leggi, in base al punteggio, l'interpretazione che ti riguarda.

Oltre 45 punti – ROSA

Nei tuoi occhioni limpidi c'è il tenero colore dell'alba: il rosa. Rosa perché sei ottimista, fiducioso, colmo di buoni propositi e di speranze. Il mondo per te è un giardino da esplorare pieno di fantastici fiori che accarezzi dolcemente. Sei amico di tutti e di te stesso: bravo!

Da 40 a 45 punti – ROSSO

Sei sempre allegro, dinamico, pieno di vitalità: svetti come un rosso papavero in un giallo campo di grano pettinato dal vento. Sì, è proprio il rosso il tuo colore. Sei ottimista, socievole e portato ad aver fiducia nella gente: ma hai anche un caratterino tuttopepe!

Da 34 a 39 punti – GIALLO

Sei brillante, spigliato, innamorato del mondo: il giallo quindi, che è il colore del sole e del successo, ti si addice molto. A volte, di fronte a certe piccole difficoltà, ti perdi d'animo: ma presto risorgi e risplendi. Più e meglio che mai!

Da 28 a 33 punti – VIOLETTO

Sembri una tenera viola tra l'erba di un prato: ma presto timidezza e quel velo di malinconia, che ogni tanto ti prende, se ne vanno. Allora diventi pimpante come il 'violetto' di uno splendido arcobaleno. Cerca di essere un po' più ottimista e sarai perfetto!

Da 22 a 27 punti – VERDE

Nei tuoi occhioni trasparenti c'è talvolta il verde acceso di un prato e talvolta il verde più scuro di un bosco. Sì: cambi spesso umore, sempre in bilico tra ottimismo e pessimismo. Così, ogni tanto, il mondo ti fa un po' paura: cerca di avere più fiducia in te. Te la meriti...

Da 16 a 21 punti – BLU

Blu come il mare profondo o come il cielo, quando la notte si avvicina: ecco il tuo colore. Sei sensibile, romantico e, forse proprio per questa tua 'sensibilità' talvolta ti abbandoni alla tristezza. Pur splendido così, eccoti un consiglio: apri la porta del tuo cuore e sorridi al mondo: tutto sarà più bello...

Meno di 16 punti – MARRONE

Nei tuoi occhi, c'è il 'caldo' colore del legno e delle castagne: il marrone. Un colore che dà sicurezza, quella sicurezza di cui avresti bisogno: spesso sei pessimista e portata a vedere guai anche dove non ci sono. Mostrati forte, allegro e sicuro: in fondo all'anima lo sei, devi solo convincertene!

Umberto Longoni

FRANCOBOLLI

La rubrica al più alto indice di rarità

Un invito... alla Filatelia tematica!

Ci sono essenzialmente due grandi categorie di collezioni filateliche: quelle cronologiche (in cui i francobolli sono ordinati per data di emissione) e quelle tematiche (dove i francobolli sono ordinati secondo la logica di un tema). Partendo da un tema, da una storia, un discorso, il collezionista cercherà i francobolli più adatti per illustrarlo, pescandoli in tutte le epoche e in tutti i paesi. L'ordine della collezione sarà così determinato soltanto dallo sviluppo logico del discorso che si vuole fare. È il campo in cui i gusti personali e gli interessi del collezionista possono farla da padroni, perché ognuno può scegliersi il tema che preferisce e condurlo come vuole. Illuminante, a questo proposito, può essere la serie emessa quest'anno dalla Repubblica di San Marino, denominata "Invito alla filatelia". I cinque francobolli fanno riferimento al collezionismo tematico e offrono qualche spunto per lanciarsi nell'avventura di una raccolta, facendo scoprire in quanti argomenti diversi si possa spaziare. L'emissione sanmarinese, disegnata da Franco Filanci, rappresenta una novità anche nel formato che è quadrato come un foglio d'album. E su questo album vengono svolte le seguenti tematiche: religione, con tre francobolli emessi in epoche diverse, raffiguranti il Santo Fondatore della Repubblica di San Marino (L. 50); aerofilatelia, con il valore da 3 lire del 1933, emesso per la crociera del dirigibile Graf Zeppelin, e con l'aerogramma da 650 lire del 1986, emesso per il cinquantenario del dirigibile Norge al Polo Nord (L. 150); sport, con due francobolli dedicati al motociclismo e una "rossa" di propaganda del Gran premio motociclistico del 1986 (L. 300); arte, con due franco-

E' BELLO

a cura di Roberto Saccarello

bolli dedicati a S. Francesco d'Assisi e ai diritti dell'uomo, disegnati da Renato Guttuso (L. 350); letteratura filatelica, con una pagina della pubblicazione "Notiziario Tematico" che presenta un francobollo da 50 lire del 1949 dedicato a Garibaldi, un annullo con la Basilica di Sant'Ambrogio a Milano e una antica lettera spedita da Viterbo. Sul francobollo appare pure un valore da 1 lira del 1952 raffigurante Cristoforo Colombo e uno da 450 lire del 1985, illustrato dal celebre musicista Johann Sebastian Bach (L. 100). San Marino ha lanciato una proposta davvero stimolante. E ora ragazzi, al lavoro! Con la fantasia e la creatività che ognuno di voi si porta dentro.

Per domande precise di carattere filatelico scrivete a "Francobolli è bello" Redazione Topolino Casella Postale 340 20101 Milano

Firma tu la grande moda.

Fantastico! Da oggi anch'io potrò diventare una grande stilista di moda, con la Maglieria Magica di Barbie. E farò tutto da sola, senza l'aiuto di nessuno.

È facile. Bastano pochi giri di manovella per confezionare tanti capi in lana: vestitini per la mia Barbie, borsette per me e tanti, tanti oggetti-regalo per le mie amiche.

È bello e divertente essere sempre all'ultima moda, con la Maglieria Magica di Barbie.

Barbie®

La Maglieria Magica di Barbie è in vendita dal tuo giocattolaio.

3

LA STORIA DEL
FILM

Servizio a cura di Federico Fiecconi

Eddie Valiant con Roger Rabbit

Ogni giorno a Hollywood una folla variopinta varca i cancelli degli 'studios' cinematografici: i divi più acclamati provengono dal vicino quartiere di Cartunia e sono proprio gli spensierati eroi dei cartoni animati. Fra questi spicca un personaggio nuovo di zecca ma già famosissimo: un buffo coniglio dalle lunghe orecchie cascanti e il ciuffetto rosso, con un papillon a pallini, le braghe rosse e due occhi straniti... Roger Rabbit!

Svelare la trama di un giallo d'azione dal finale a sorpresa come 'Chi ha incastrato Roger Rabbit' non è soltanto un peccato... è un vero delitto! Ma 'Topolino' tiene fede alle sue promesse: nei numeri scorsi avete letto tutto sulla nascita del personaggio Roger e sul 'retrobottega' del set: eccoci dunque a scoprire assieme l'entusiasmante e inusuale storia che vede protagonisti un arruffato detective e un coniglio squinternato nel film-capolavoro delle feste di Natale.

HOLLYWOOD, 1948

Da qualche tempo Roger Rabbit, affermata stella comica dei cartoni animati Maroon, non è più lui: le sue prestazioni sul set sono sempre meno brillanti da quando circolano alcuni pettegolezzi sulla moglie, la provocante Jessica Rabbit. R.K. Maroon, capo degli omonimi studios di cartoni animati, chiede all'investigatore privato Eddie Valiant di compiere accertamenti. Eddie detesta i 'cartoni', ma in tempi di magra si fa questo e altro! Per prima cosa il detective si reca al night 'Ink and Paint Club: un locale per 'umani' in cui personale e artisti sono 'cartoni'. Dopo uno spassoso 'numero' di Paperino, Eddie assiste all'esibizione canora della sconvolgente bomba sexy Jessica, applaudita come ogni sera da uno sfegatato ammiratore: Marvin Acme, geniale inventore di trovate e 'gag' per cartoni animati, nonché proprietario di Cartunia. Marvin e Jessica anche dopo lo show sembrano comportarsi da amici intimi...

Marvin Acme con Jessica. Il disperato Roger con Maroon e Valiant.

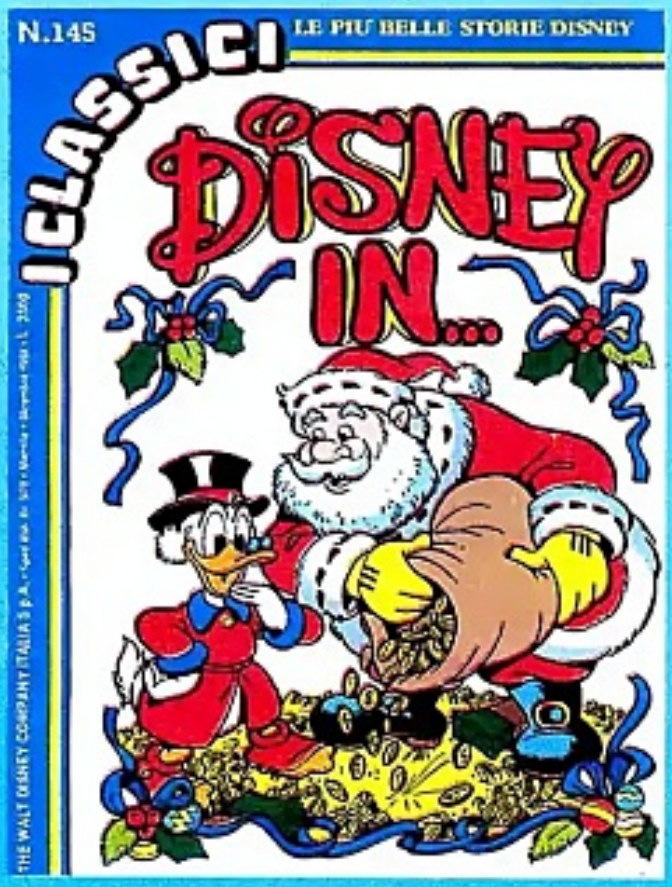
Subito Eddie Valiant, alla presenza di un disperato Roger Rabbit, riferisce al produttore Maroon l'esito della sua indagine: invece di rassegnarsi, il coniglio ha un crollo nervoso e fugge disperato nella notte. Quando il giorno dopo Marvin Acme viene trovato assassinato nel suo stabilimento di trovate per cartoni animati, il sospettato numero uno diviene,

naturalmente l'introvabile Roger Rabbit.
Il nerovestito giudice Doom si mette sulle tracce di Roger Rabbit. L'inquietante figuro, capo della giustizia cittadina, non vede l'ora di catturare Roger per punirlo squagliandolo nella 'salamoia': un intruglio mortale per i 'cartoni' di Cartunia! Il losco Giudice sguinzaglia le sue faine alla ricerca del coniglio: intanto Roger si rifugia in casa di Eddie Valiant.
Proclamandosi innocente, il coniglio chiede aiuto, e per meglio assicurarsi la collaborazione del riluttante Eddie... si incatena al polso del detective con un bel paio di manette! Anche grazie al taxi Benny e alla fedele ragazza di Eddie, Dolores, la strana coppia detective coniglio riesce in qualche modo a evitare la cattura: nel frattempo anche Maroon viene eliminato.
Si succede un'indiavolata sarabanda di colpi di scena: Eddie Valiant, spintosi dentro Cartunia, si trova addirittura a tu per tu con superstar dei cartoni animati come Topolino, Bunny il coniglio, il canarino Titti. Quando il detective inizia a comporre i primi pezzi dell'intricato puzzle, gli eventi precipitano nuovamente. Si vola a grandi passi verso il rocambolesco finale: dove scopriremo l'assassino di Marvin Acme, ovvero il cattivo che vuole distruggere Cartunia e i suoi abitanti, alias colui che ha incastrato Roger Rabbit... Se proprio volete saperlo andate a vedere "Chi ha incastrato Roger Rabbit" in proiezione in tutti i cinema.

Federico Fiecconi

Alcune delle scene più movimentate del film.

ECCEZIONALE!
CLASSICI DI WALT DISNEY
presenta
il bottone spilla di BENNY IL TAXI
disponibile in 4 diversi colori!



Chi è Benny il Taxi: carta d'identità

BENNY IL TAXI
(Benny the cab)

voce originale: Charles Fleischer
stato civile: scapolo
residenza: Cartunia Hollywood
professione: taxi-tassista (ovvero: Benny è allo stesso tempo il mezzo e il conducente)
hobby: seminare le pattuglie dei "chips", i famosi poliziotti in motocicletta di Los Angeles

note: anche Benny è uno dei nuovi personaggi che, come il coniglio Roger e il piccolo Baby Herman, esordiscono proprio con CHI HA INCASTRATO ROGER RABBIT. Classico macinino di fine Anni quaranta, con una guida spericolata e riflessi prontissimi, più di una volta Benny tira fuori dagli impicci Roger e il detective Eddie Valiant. Benny si rivela un piccolo e simpatico eroe meccanizzato che va ad arricchire l'allegra famiglia dei "cartoni".

AGENDISSIMA 88

Agendissima superissima
anche questa settimana.
Con un gioco inventato dai vip
che si intitola " Insieme",
i nomi dei vincitori
del concorso " Indovina chi è"
n° 1702-1708
e un caffè che non rende nervosi,
perché cresce sul balcone di
casa.
Possibile? Possibilissimo.
Leggere per credere.

Settimana dal 4 al 10 dicembre	AFFETTI	DOLLARI	FORTUNA	GIOCHI	SCUOLA
ARIETE	RUBACUORI	POCHINI	DOVE SEI?	NOVITÀ	POSITIVA
TORO	TENERI	IN VISTA	SPECIALE	NUOVI	SPLENDIDA
GEMELLI	SPECIALI	SPESI	ECCOLA!	VINCENTI	VINCENTE
CANCRO	DOLCI	REGALATI	SUE E GIÙ	AL VIA!	COSÌ...
LEONE	COCCOLI	PERSI	PIGRA	A SQUADRE	UAOO!
VERGINE	UNICI	IN PIÙ	A SBALZI	PER TUTTI	ALLE STELLE
BILANCIA	TROPPI	IN TASCA	STANCA	IN SOCIETÀ	SUPER
SCORPIONE	A CALAMITA	SU E GIÙ	PRECARIA	MISTERIOSI	EHM... EHM...
SAGITTARIO	BRIOSI	COSÌ...	BALLERINA	IN CASA	ALLA GRANDE
CAPRICORNO	VINCENTI	SVANITI	AAALT!	CON LE CARTE	IN RIALZO
ACQUARIO	MISTERIOSI	IN PREMIO	È LEI!	SOLITARI	AMICA
PESCI	SPLENDIDI	IN RIBASSO	ANCORA?	BRILLANTI	EXTRA

DOMENICA 4 DICEMBRE

7.22 - 16.39 | 2.25 - 13.40

Tuoni, fulmini e saette!!! Cosa succede?! Non è temporale, non si tratta di fuochi artificiali, ma degli auguri scoppiettanti per Barbara, protettrice degli artificieri e di tutto ciò che è esplosivo.

GALLI SQUINZIE & POST PANOZZI

PROVATE ANCHE VOI A DIRE...

Focozzo – Usabile anche al femminile focazza. Deriva da foca. Non essendo un animale agile e dall'aria vispa, la foca è considerata sinonimo di bamboscionismo acuto. Un focozzo è un focone, un gino, uno che neanche a morire riesce a fare bella figura.

Fodero – Il fodero è il portafogli. Un fodero ben fornito è già un bel vantaggio per ottenere voce in capitolo nella company. Altro fodero importante è quello del sapiens, a patto che si lasci indurre facilmente a sganciare granozzo. Avere un bel fodero può anche voler dire avere fortuna.

Gniao – Un gallo very original e una sfitty okappa non commetterebbero mai l'errore di salutare con un banale ciao. Il saluto del paninaro per eccellenza è infatti "iao" o, per le preppine più dodose, "gniao", vagamente miagolato e gattesco.

Razzata – Razzata è un sacco, ovvero una manica di botte, carte, cartoni e affini. "Ti do una razzata di cartoni". È una specie di contaminatio tra mazzata e randellata.

(Raggio di Luna indossa un orologio della collezione Walt Disney Watches, importato da Gala International).

LUNEDÌ 5 DICEMBRE

7.23 - 16.39 3.28 - 14.01

Auguroni a Dalmazio e a Saba e, per tutti voi, un indovinello: "Che cosa scompare quando stendete la mano?!..." Il pugno! Elementare, vero?! Una giornata coloratissima per tutti gli Scorpioncelli.

UN CAFFÈ? SÌ, GRAZIE, MA IN VASO...

VERDE DA AMARE

Oggi diffusa, in molti paesi tropicali, ma originaria dell'Etiopia, la pianta del caffè è un arbusto sempreverde e una gradevole pianta con foglie decorative. Raramente supera il metro se tenuta in casa. Possiede fusti esili ornati di belle foglie ovali, lucide dal colore verde scuro e con i margini ondulati. I fiori si schiudono in grappoli a mezz'estate: sono stellati, bianchi e intensamente profumati. Talvolta i fiori producono bacche scarlatte contenenti due chicchi di caffè. La pianta del caffè vuole una buona esposizione alla luce, ma non i raggi diretti del sole che provocano scottature alle foglie. Richiede inoltre annaffiature abbondanti e regolari e come al solito si deve evitare il ristagno dell'acqua. La concimazione va regolata secondo lo sviluppo della pianta: meno alle piantine molto giovani, mentre una pianta adulta, ne richiede una soluzione più concentrata durante l'estate. Attenzione: se vi pungesse vaghezza di seminare un chicco di caffè, ricordatevi che quelli che troverete in casa sono tostati e quindi dovrete procurarvene non tostati presso un rivenditore di caffè!

(Foto Enzo Arnone)

MARTEDÌ 6 DICEMBRE

7.24 - 16.39 4.33 - 14.27

Oggi è la festa di Nicola, patrono di Bari, della Russia e di tutti i naviganti! Una magia? Conta fino a 6 e la fortuna sarà tutta per te! Gli Acquari oggi sono come saette lanciate in uno splendido futuro!

FINALMENTE, A GRANDE RICHIESTA...

I nomi dei vincitori dei concorsi "Indovina chi è", di Topolino n. 1702 e 1708!

Vincono un favoloso paio di pattini Testarossa Gioca:

GIAN PAOLO STELLA, Staranzano (GO); ANTONINO MONTELEONE, Policoro (MT); MICHELA GRISCI, Amelia (Terni); ANNALISA DI TROIA, Matera; MARCO FALCHI, Pozzomaggiore (SS); LOREDANA TERENZI, Ceranesi (GE); CLAUDIA TOSI, Peschiera (VR); IVANA CARGNONI, Sesto S. Giovanni (MI); MARIA BULOTTA, Catanzaro; FIAMMETTA GAMBINO, Modena; ROBERTO GRASSERO, Saluzzo (CN); MASSIMO BARBAZZA, Brescia; MARTINA DEGL'INNOCENTI, Milano; CHIARA ROSSI, Mezzano Inferiore (PR); EDELIA ILLIANO, La Spezia; MILENA CASPANI, Manera (CO); ANTONELLA FIRMANI, Valentano (VT); LIDIA COLUMBU, Ollolai (NU); SALVATORA EMANUELE, Vigevano (PV); MASSIMO TREVISIOL, Motta di Livenza; CHIARA NOCENTE, 20139 Milano; ERIK CIRAVEGNA, Imperia; FRANCESCO GIGLIOTTI, Figline V.ro (CS); AURELIA BIANCHINI, Sesto S. Giovanni (MI); ANNALISA PIGNAGNOLI, Cremona; OLGA NICOLETTA PIAZZA, Roma; ANGELO CAPIALI, Sassari; ORNELLA POLIMENO, Palermo; TANIA PANCIAROLA, Perugia; ERIKA SCAVARDA, Pont St. Martin (Aosta); CATERINA ORLANDO, Palermo; FABRIZIO MARUCA, Alpignano (TO); ROBERTA TERZUOLO, Asti; ALFREDO CASSANO, Brindisi; MAURIZIO MAZZULLO, Palermo; MICHELE GARUTTI, Ferrara; ANDREA CAVALLONI, Locate Triulzi (MI); VALERIA AMATO, Cagliari; LUIGI LUPARELLI, Lecce; GIOVANNI SALATTO, Troia (FG).

Vincono una splendida auto – radiocomandata, modello Nikko Bison, linea Gig:

STEFANO ZUCCHELLI, Bologna; ANDREA CAPORALE, Napoli; AMBROGIO COLOMBO, Brindisi; CLAUDIO PICCHI, Roma; AGOSTINO ROBERTO ROY, Solbiate C. (CO); MATTEO ZUFFRANIERI, Alatri (FR); GIOACCHINO ANDREANI, Amantea (CS).

MERCOLEDÌ 7 DICEMBRE

5.42 - 14.58 7.25 - 16.39

Grande festa a Milano per Ambrogio, il patrono della città! Ambrogio = immortale. Dal nome "ambrosia" dato al cibo che assicurava agli dei una vita all'infinito. Più magico di così!

INSIEME... PER STARE INSIEME!

"Quale squadra di calcio ha vinto il primo campionato nel 1898? Quanti referendum si sono avuti fino al 1988? Che tipo di scarpa fu lanciato da Brigitte Bardot? Che mestiere faceva da giovane Elvis Presley?" Queste sono solo alcune delle TREMILA domande di INSIEME, l'ultima idea di Clementoni. Si tratta di un gioco "d'autore", perché le domande sono state preparate da sei personaggi famosi. Giulio Andreotti per la politica, Renzo Arbore per lo spettacolo e i media, Sandro Ciotti per lo sport, Maurizio Costanzo per l'attualità e il costume, Luciano De Crescenzo per la cultura umanistica, Jas Gawronsky per la scienza e i viaggi. Si gioca a turno, rispondendo alle domande contenute nella carta quiz e puntando sulla propria competenza e su quella degli avversari. Vince chi per primo riesce a collezionare le tessere-personaggio di tutti e sei gli autori.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

GIOVEDÌ 8 DICEMBRE

7.25 - 16.39 6.51 - 15.37

Oggi è una giornata festiva: perché non pensare a come addobbare l'albero di Natale? Usando la vostra inventiva e la vostra fantasia, renderete l'albero specialissimo! Volete provare?

ITINERARI

CONCERTI MISTERIOSI PER 500 NUOVI SUONATORI

Angeli, cherubini, bambole che suonano e ballano e pianoforti e giradischi, figure mitiche, macchine magiche di curiosa stravagante bellezza. Sono gli strumenti musicali automatici, quelli che suonano da soli, senza bisogno dei musicisti. Un esemplare tra i più grandi e i più antichi è l'organo della cattedrale di Salisburgo: ha 350 canne ed è dotato 1502; e in effetti l'organo fu il primo strumento a essere automatizzato per mezzo di un particolare congegno: un cilindro chiodato che, ruotando sul proprio asse, portava i chiodi a muovere delle leve che comandavano il suono ordinato. Lo stesso congegno avrebbe fatto suonare strumenti a pizzico come la chitarra, a percussione come il tamburo, i clavicordi, i fortepiani, il pianoforte, gli organetti... Oggi, naturalmente, gli strumenti automatici si possono vedere solo nei musei: uno di questi si trova a Savio, nei pressi di Ravenna al km 163 dell'Adriatica 16, in direzione di Rimini. Questo museo curato da Marinella Farolfi Marini, è tra i più importanti del genere perché ospita più di 500 strumenti funzionanti. Tutti i giorni, tranne il lunedì, vi si tengono concerti un po' misteriosi: sono presenti spettatori, che ascoltano attenti, ma non ci sono... musicisti.

Antonio Coppari

Museo degli strumenti musicali meccanici
48020 Savio RAVENNA
Statale Adriatica16, km163
Tel. 0544 – 60547

VENERDÌ 9 DICEMBRE

☀ 7.26 - 16.39 ☾ 7.58 - 16.28

La luna nuova regalerà una spruzzatina di neve sulle cime delle montagne: l'inverno è sempre più vicino e il Leone è straordinario!

DALLA CONIGLIERA AL SALOTTO

QUA LA ZAMPA, DOTTORE

Quanta distanza c'era una volta tra una conigliera e il salotto di casa! Oggi questa distanza è stata superata e non per merito della pur proverbiale agilità dei conigli, ma per il loro buon carattere, la loro socievolezza e il loro garbo. Si tratta di conigli miniatura che non superano il chilogrammo di peso, dai colori più svariati. Sarà alloggiato in una cassetta riempita di strame, o in una cassetta dalla quale lo si farà uscire il più spesso possibile, anche per godere delle sue graziose movenze e del suo buon'umore. Si riesce ad abituarlo alla pulizia con la stessa facilità del gatto. La sua alimentazione è piuttosto semplice: fieno, cereali, carote fresche complete di foglie, mele, pane secco. Deve disporre di acqua fresca in permanenza. E aver fatto le opportune vaccinazioni, soprattutto se portate in campagna il vostro piccolo amico. Un'altra malattia del coniglio è la corizza, una specie di raffreddore con complicazioni respiratorie gravi per il vostro amico. Consultate subito il veterinario. Occorre anche sorvegliare le unghie del coniglio e farle tagliare, sempre dal veterinario, se no, diventando troppo lunghe si incurvano e procurano disturbi all'andatura.

SABATO 10 DICEMBRE

7.27 - 16.39 8.58 - 17.30

Comincia oggi a Verona e si concluderà il 13 dicembre, l'antichissima fiera del giocattolo in onore di Santa Lucia: moltissime animate bancarelle attendono tutti voi, soprattutto in Piazza delle Erbe.

DALLA PARTE DEI BAMBINI

UN BICCHIERE DI LATTE PER SEI MILIONI DI BAMBINI EUROPEI

L'Unicef, fondo delle Nazioni Unite per l'infanzia, è sorto nel 1946 al termine della II guerra mondiale. Milioni di bambini, in Europa, si trovavano allora affamati, abbandonati, senza casa. L'Unicef è nato per loro. Nel 1953, terminata la ricostruzione in Europa, il mandato dell'Unicef è stato esteso dall'Onu in favore dei bambini dei paesi in via di sviluppo. Oggi l'Unicef opera in 119 paesi del mondo. In queste nazioni vivono oggi circa un miliardo e 400 milioni di ragazzi sotto i 15 anni. 15 milioni di questi ragazzi muoiono ogni anno per malattie e fame. L'Unicef lavoro per loro e per le loro madri. Fornisce vaccini, attrezzature sanitarie, tubazioni, pompe per l'acqua, cibo e tutto ciò che serve per proteggere e salvare la vita a molti milioni di bambini. Nei programmi futuri vi è anche l'obiettivo di far sì che entro il 1989 venga presentato all'Assemblea delle Nazioni la bozza di convenzione sui diritti dell'infanzia. Se sarà approvata, tutti i governi nazionali saranno obbligati ad adeguare la loro legislazione alle nuove norme giuridiche. Nel 1965 fu assegnato all'Unicef il Premio Nobel per la pace. La sede italiana dell'Unicef è a Roma 00153, via I. Nievo 61 ed è a questa che potete scrivere per ogni informazione e richiesta.

Finito di giocare, tutto a posto nella Cassapanca

Che bella idea! Tanti giochi ed una Cassapanca per i gemellini sono la sorpresa della Famiglia Cuore. Ed è stata proprio una buona idea: infatti ora per i gemellini è diventato un gioco anche rimettere in ordine. Quando smettono di giocare si divertono un mondo a "mettere" dentro la Cassapanca tutti i loro giocattoli: la macchina, il pony, il cagnolino, il camioncino, i cubetti. Quante cose contiene la Cassapanca dei gemellini!

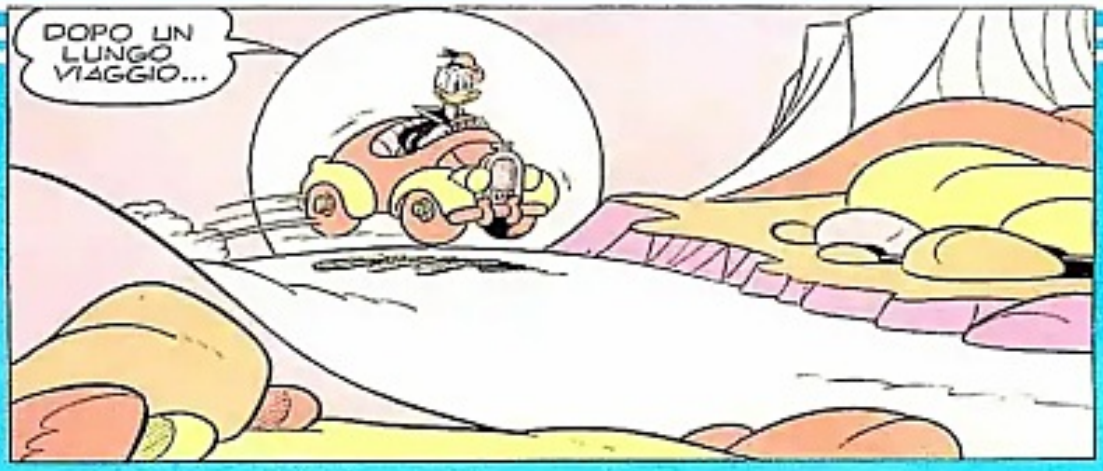
Famiglia Cuore

La Cassapanca con giocattoli è in vendita dal tuo giocattolaio.

LO SPOT DELLA

La pubblicità... fa spettacolo.

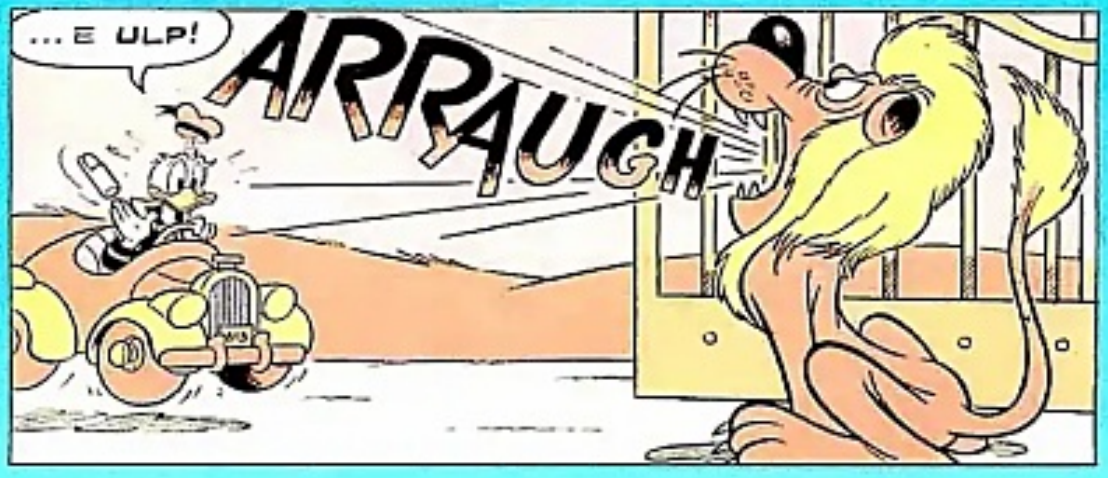
CANCELLI AUTOMATICI



SETTIMANA

E soprattutto fa ridere se si tratta delle parodie "inventate" da Topolino.

"FAAS" SICUREZZA ASSOLUTA



Una casa trasformabile.

La Casa di Campagna di Barbie è sorprendente. Ha le pareti e le colonne spostabili per creare diversi ambienti e per poter trasformare il terrazzo in solarium. Le ampie vetrate sono scorrevoli e le porte apribili. La Casa di Campagna di Barbie è elegante nelle forme, nei colori e predisposta per i mobili. Portala fuori in giardino. E ogni week-end potrai giocare con una casa diversa.

Barbie®

La Casa di Campagna di Barbie è in vendita dal tuo giocattolaio.

La principessa Lady Lovely ti aspetta nel suo magnifico Castello. Dietro i cancelli scoprirai un mondo incantato pieno di giochi meravigliosi. Potrai bere un the con Lady Lovely nella torretta, mentre i Ciuffetti faranno un pic-nic o giocheranno con la loro altalena. Non mancare, l'invito di una principessa non può essere mai rifiutato!

© 1986 THOSE CHARACTERS FROM CLEVELAND, INC.

MATTEL

Il Castello di Lady Lovely è in vendita dal tuo giocattolaio.

LADY LOVELY LOCKS

E I CIUFFETTI

Un Natale pieno di sorprese.

Wonder Sack

il sacco delle meraviglie

Grandissimo, bellissimo, un sacco di Natale pieno di sorprese da conservare gelosamente e da regalare agli amici. Scopri la grande novità in cartoleria, ma subito: Natale è vicino.

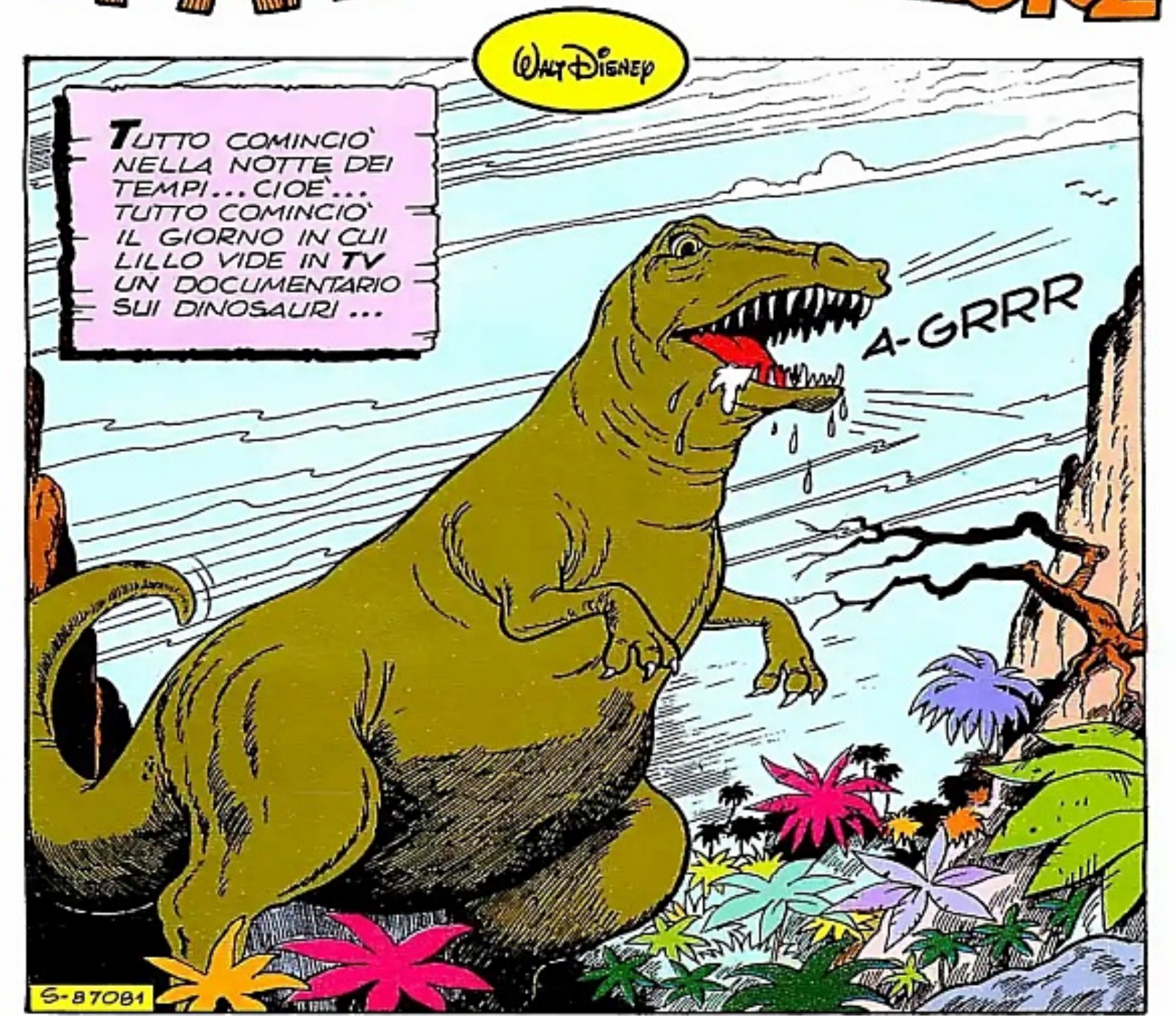
UN'ESCLUSIVA

AUGURI MONDADORI

Idee Simpatia.

LILLO

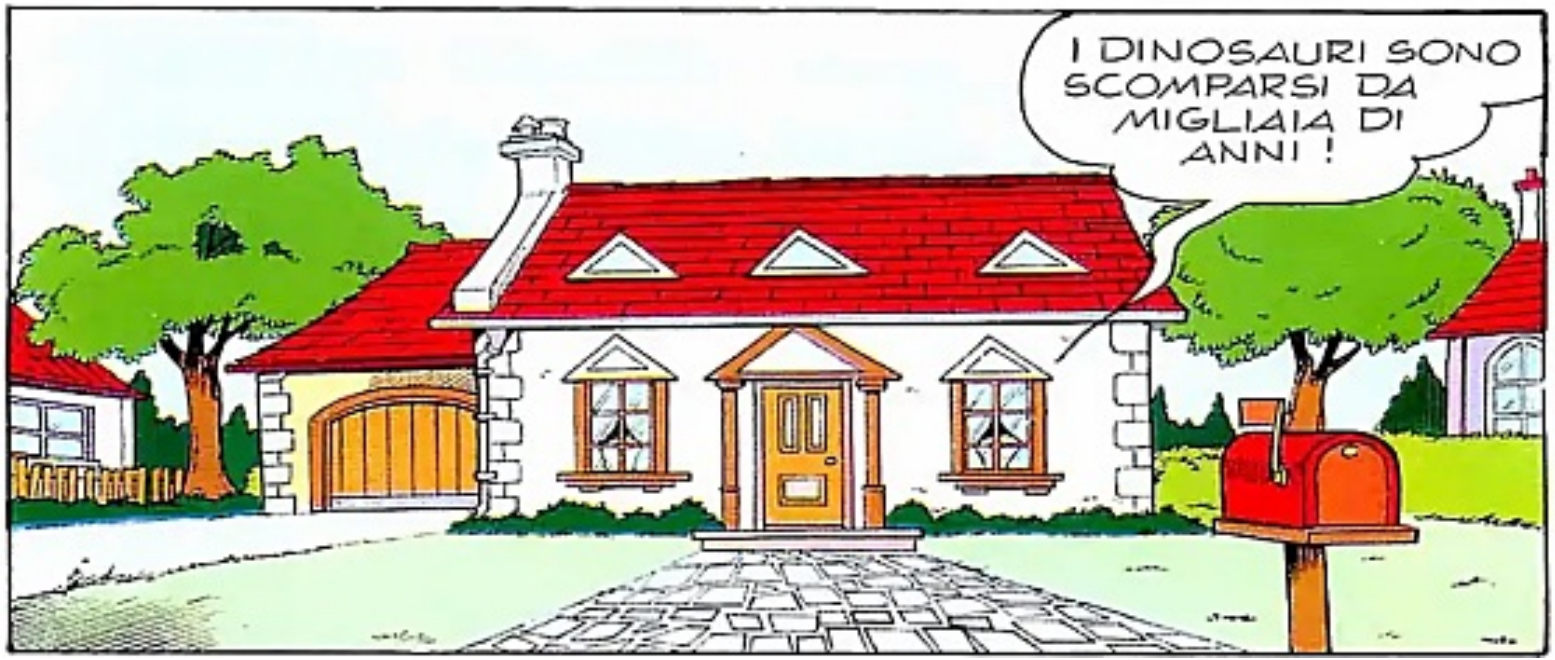
GRANDE CACCIATORE

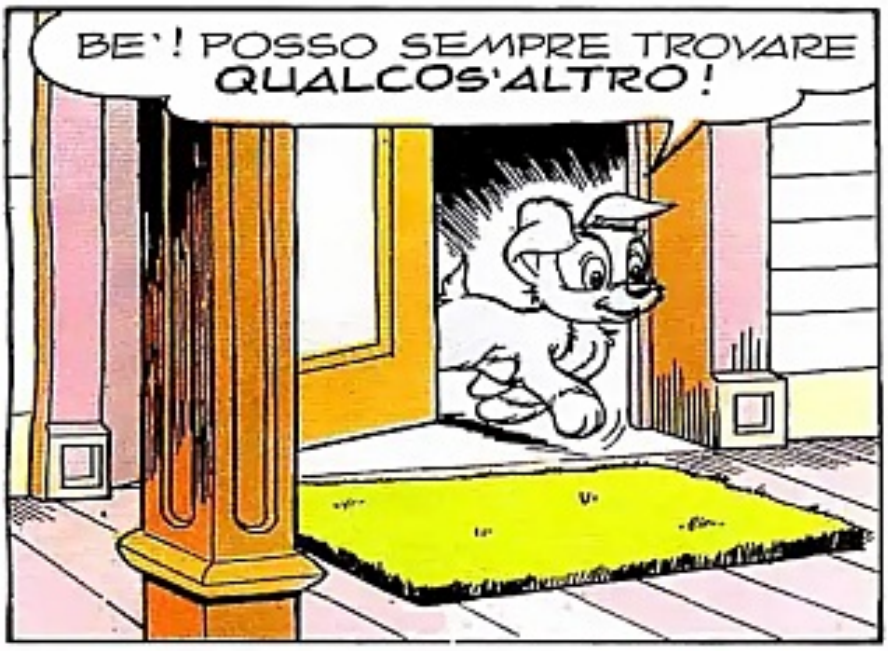


FORZA, VECCHIO MIO! ALL'ATTACCO!

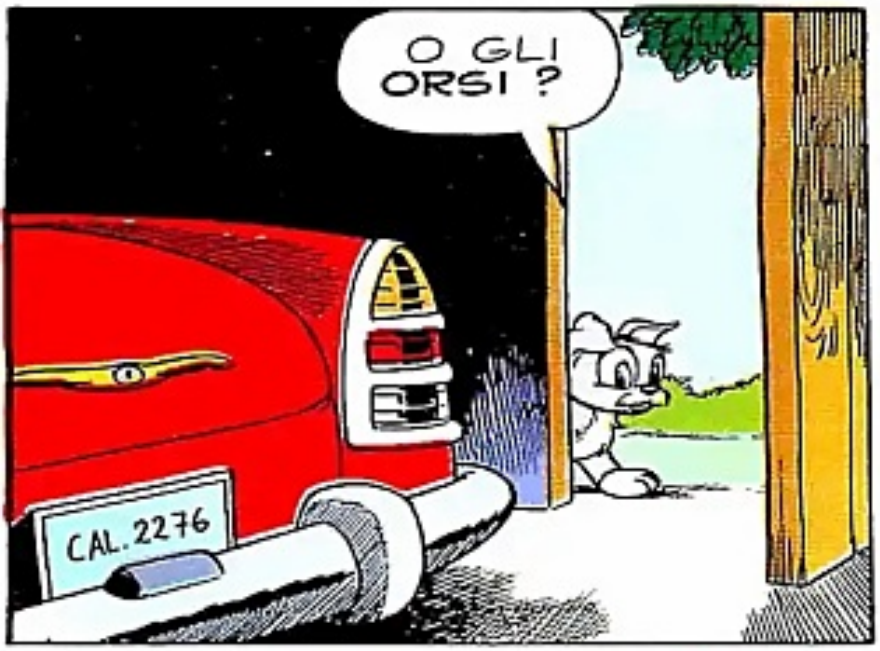
CAI... CAI... CAINN

VISTO CHE ROBA? ANCH'IO SAREI UN BUON CACCIATORE DI DINOSAURI!
AH, SI'?


I DINOSAURI SONO SCOMPARSI DA MIGLIAIA DI ANNI!

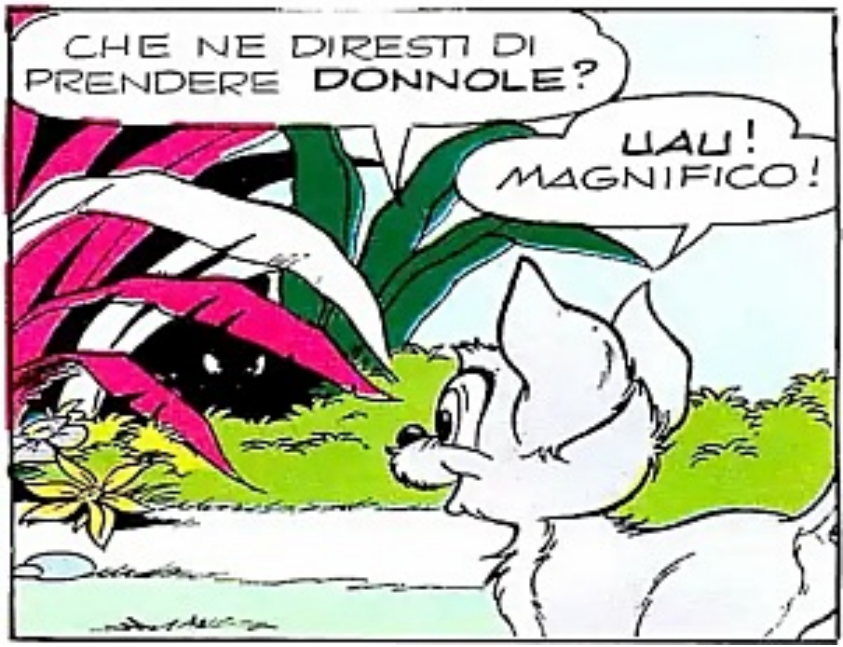

BE'! POSSO SEMPRE TROVARE QUALCOS'ALTRO!

VEDIAMO UN PO'... SE CATTURASSI UN PUMA?


O GLI ORSI?
CAL. 2276

BOH! QUI ATTORNO NON ESISTONO BELVE FEROCI!
PSSST! EHI, GIOVANOTTO!

SI'?
SONO QUA DIETRO! AVVICINATI!


CHE NE DIRESTI DI PRENDERE DONNOLE?
UAU! MAGNIFICO!

TROVATI QUI A MEZZANOTTE! LE SCOVEREMO INSIEME!

FAVOLOSO! GRAZIE, AMICO!

E COSÌ...

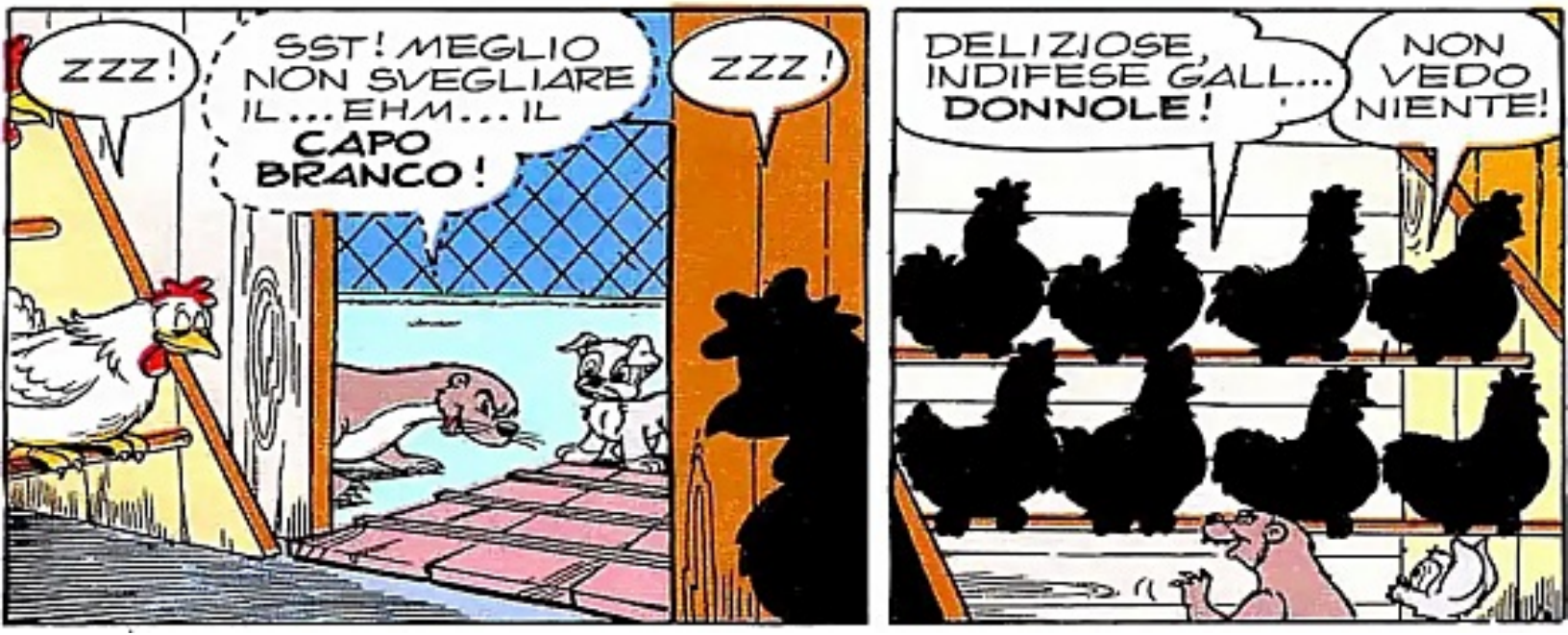
SEI PRONTO, RAGAZZO?
SISSI-GNORE!

SEGUIMI SENZA FAR RUMORE!
BENE, CAPO!

ECCOCI ARRIVATI! QUELLA È UNA TANA DI DONNOLE!
SICURO? A ME SEMBRA UN POLLAIO!

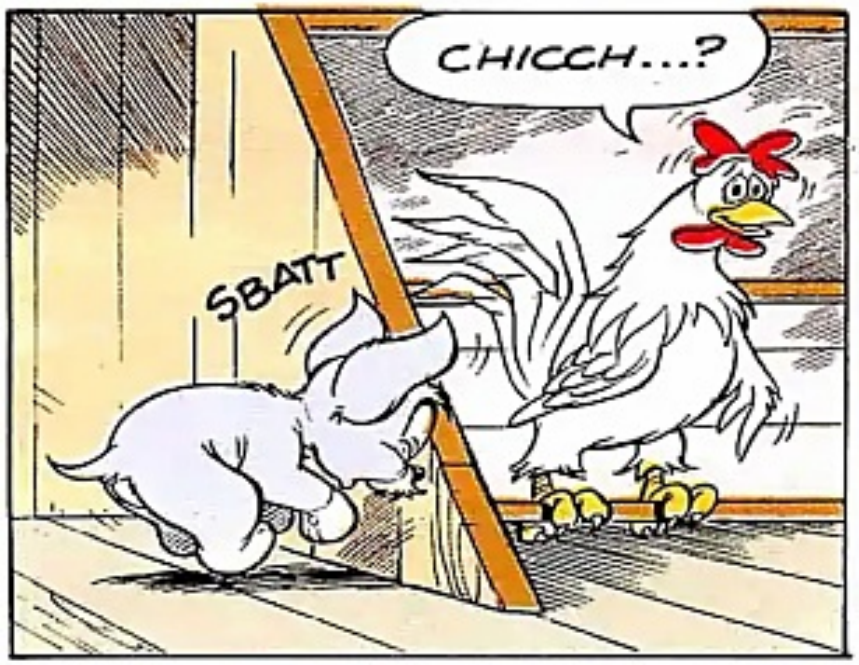
SALI SULLE MIE SPALLE... DOBBIAMO APRIRE QUESTA PORTA !
TACI, SCIOCCHINO, E AIUTAMI !
PIANO, NON FARE RUMORE !

LA' ! ECCO FATTO !


ZZZ !
SST ! MEGLIO NON SVEGLIARE IL... EHM... IL CAPO BRANCO !
ZZZ !
DELIZIOSE, INDIFESE GALL... DONNOLE !
NON VEDO NIENTE !

DA QUALE COMINCIARE? OH, TENERO DUBBIO!

TROPPO PICCOLA! TROPPO GRANDE! QUESTA MI SEMBRA DURA!
CHE BUIO, QUI...

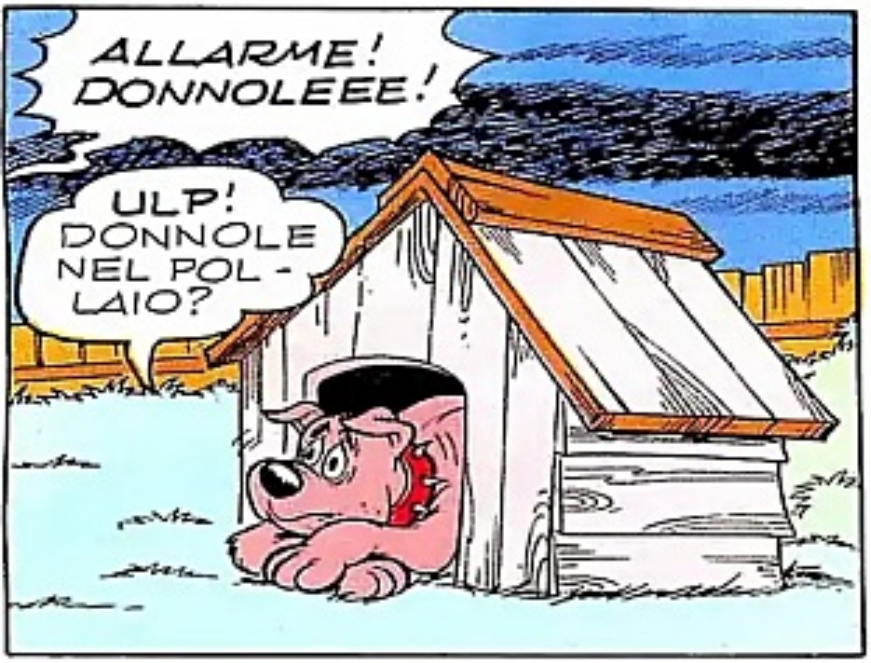

CHICCH...?
SBATT

CIAO, LILLO! CHE CI FAI QUI?
VADO A CACCIA DI DONNOLE!

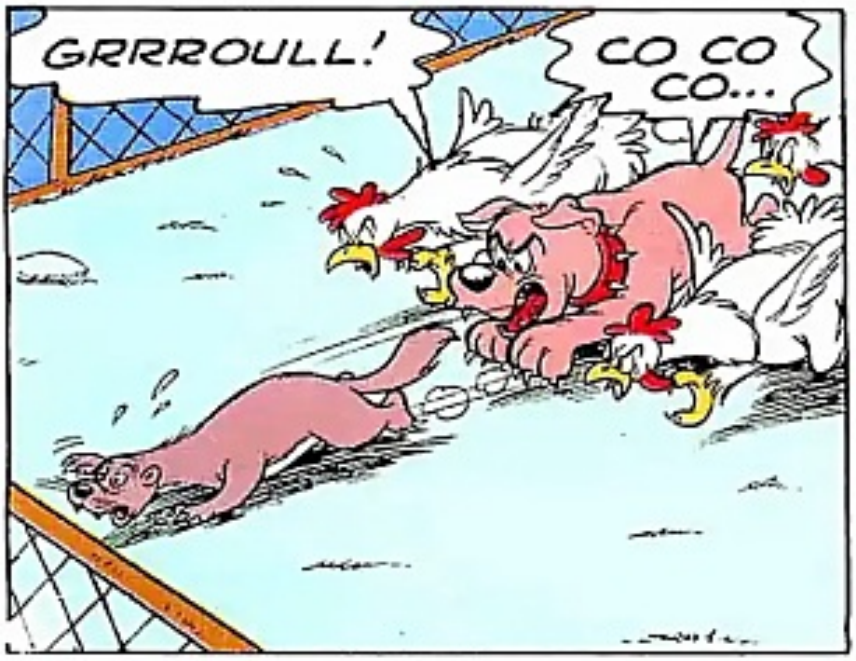
BRAVO, RAGAZZO! DONNOLE, HAI DETTO DONNOLE?

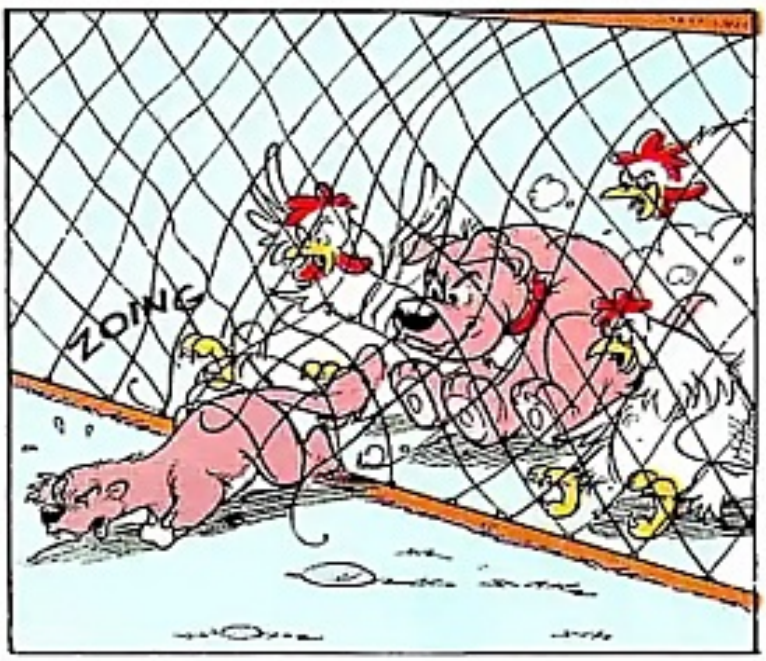
CHICCRRR! DONNOLEEE?!

EHMM...
ZZZ...


ALLARME! DONNOLEEE!
ULP! DONNOLE NEL POL-LAIO?

GRRROWULL!

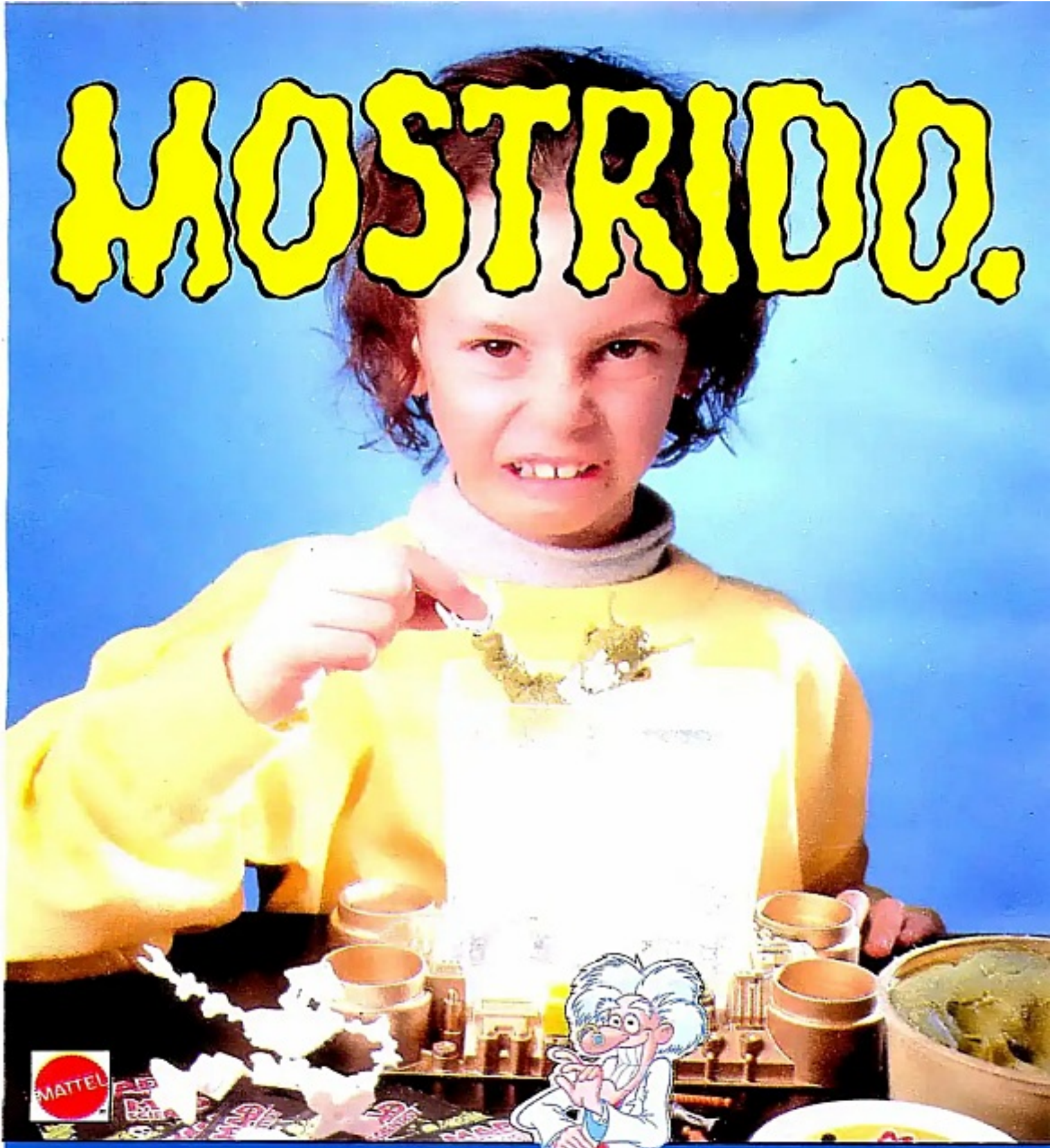

GRRROULL!
CO CO CO...


NOING

SEI UN EROE, LILLO! SE NON AVESSI DATO L'ALLARME, QUELLA BESTIACCIA AVREBBE FATTO UNA STRAGE!

A PROPOSITO DI BESTIACCE... NESSUNO SA DOVE POTREI TROVARE QUALCHE BEL DINOSAURO?
FINE

MOSTRIDO.



Repellente eh?! Con il Laboratorio dei Mostri puoi costruire terrificanti creature per poi corroderle fino alle ossa nella vasca dei solventi. E se mi vieni a trovare nel mio laboratorio ti farò vedere cos'altro puoi fare con le magiche pozioni e polverine da me create. Preparati a pomeriggi di divertimento mostruoso; che altro potevi aspettarti da uno Scienziato Pazzo come me?

LO SCIENZIATO PAZZO

E' quasi impossibile fermare una nuova Sony

CCP POSITIONING

Tu, conosci un sistema meno esagerato per fermarle?

SONY®

BUGGY

MACCHINE GIG DA RECORD

nel paese delle meraviglie

Scala 1:14

TAIFUN
la velocità del tifone

Progettati dai computers, realizzati dai robot, i modelli della scuderia GIG NIKKO battono tutti i record di affidabilità e prestazioni grazie all'evoluta tecnologia.
Il team GIG NIKKO sempre in pole position, con il servizio assistenza super-affidabile.

NUOVA EDIZIONE DEL CATALOGO 1988-89 GRATIS NEI NEGOZI GIG

CON JACK DI RICARICA NI-CD

ALIMENTAZIONE CON "POWER PACK" 7.2 VOLTS*

RADIOCOMANDI GIG NIKKO

N°1 NEL MONDO

Motore Mabuchi RS-360 a 11.000 giri. Disponibile anche con carrozzeria bianca.

* Power Pack 7.2 GIG art. 6NC 1,2 ricaricabile con carica batteria GIG art. 51058 o 51056. Non compresi nella confezione.

CIP & CIOP e l'ABILITÀ MANUALE

WALT DISNEY

GUARDA, CIP! PAPERINO SALE SUL TETTO!

SARÀ COME UN GIOCO DA RAGAZZI!

S-82114

VADO A DARE UN'OCCHIATA!
ASPETTA!

C'E' UN MUCCHIO DI ROBA!
NON FARE BACCANO!
BANG BANG

QUESTA TEGOLA NON VA BENE!
CI SONO SOLO TANTISSIMI CHIODI!

NON VEDO L'ORA DI FINIRE E ANDARE A GIOCARE A GOLF!

URC!
TOC

EHI, PAPERINO! GUARDA QUELLO CHE FAI!
GULP!

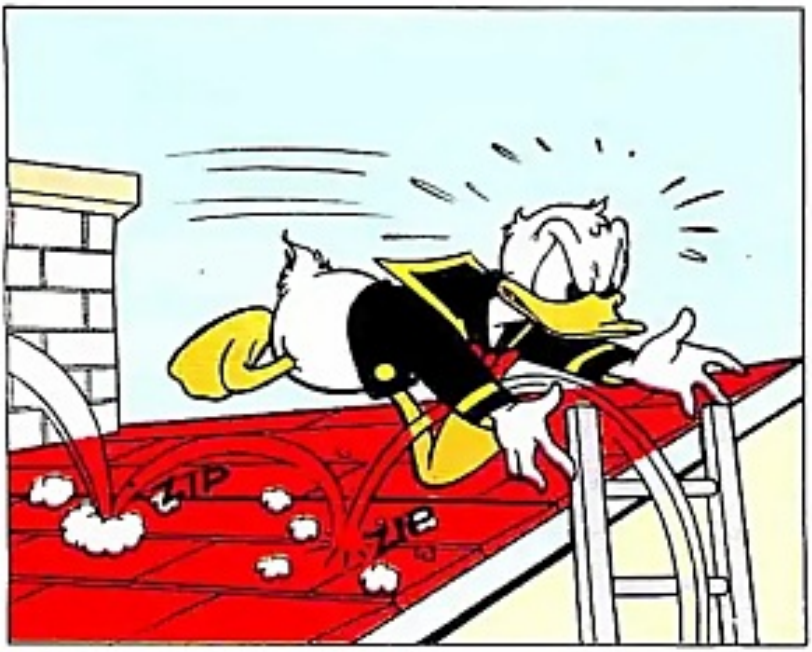
NERVOSETTO IL MIO VICINO ...
ECCO UN MAR-TELLO!

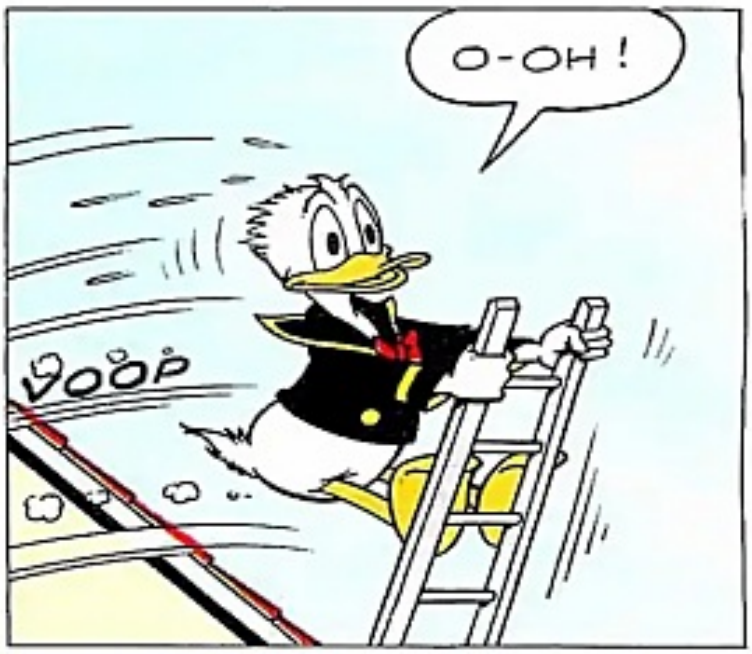
DOV'E'? IL MIO MARTELLO?
SCAPPIAMO!

EHI! RIDAMMI IL MIO MARTELLO!

UUUAAAH!

PICCOLI MOSTRI! SE VI PRENDO, VI PORTO NEL BOSCO PIU' LONTANO!
TE LO RIDIAMO APPENA FINITO!


ZIP
ZIP


O-OH!
VOOP

GUARDA, CIP! PAPERINO HA INVENTATO UN NUOVO GIOCO!
UACK!
CRASH
GASP!

MI HAI DISTRUTTO LA STACCIONATA, I TULIPANI E MI HAI SPIACCICATO IL BONSAI!
GULP!

SOC
PAF
THUD

E' VERAMENTE BRAVO! SA FARE PROPRIO DI TUTTO!

HA UNA GRANDE ABILITA' MANUALE!

SPICCIATI CON QUELLA SEGA! QUESTA PALA TI ASPETTA!

Fine

Il galeone attacca
il castello si difende
Entra nel magico mondo
medioevale con il
Galeone Playmobil
playmobil
GALEONE E CASTELLO
PLAYMOBIL:
I PIÙ BEI REGALI DI NATALE
il mio eroe è playmobil
GiG

Per me la matematica non è più un problema.

Calcolatrici scientifiche Texas Instruments: facili da capire, facili da usare. Con le mie calcolatrici Texas Instruments lavoro bene. E in poco tempo ho finito tutto quello che dovevo fare. Così posso fare altre cose.

Le calcolatrici Texas Instruments mi rendono la vita più facile. La TI-30 Galaxy mi permette di seguire i calcoli in ogni passaggio, così so sempre dove sono. La TI-32 ha 65 funzioni, inclusa la statistica, 3 memorie e un display regolabile a 10 cifre. Infine la TI-62 è una vera programmabile con 100 passi di programma e funzioni scientifiche.

Le calcolatrici Texas Instruments sono resistenti, colorate, pratiche.

Fai come me. Vai dal tuo rivenditore Texas Instruments, o invia il coupon. Così anche per te la matematica sarà un gioco.

Per favore inviatemi la documentazione tecnica sulle calcolatrici per la scuola:

TOP

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

_____

Tipo di scuola _____

Spedire a: Texas Instruments Italia S.p.A. - Viale Europa 40, 20093 Cologno Monzese (MI).

TEXAS INSTRUMENTS

Bebi Mia®

LA PRIMA BAMBOLA CHE SI COMPORTA COME UNA BAMBINA VERA

BEBI MIA è l'unica bambola che ti fa sentire davvero mamma. È la tua bambina perché... ti parla... ti sorride... ti dice quando ha fame... vive e gioca con te.
BEBI MIA vive in un mondo di tanti simpatici oggetti che rendono più felice la tua esperienza di mamma.

GiG® nel paese delle meraviglie

BEBI MIA: IL TUO PIU GRANDE AMORE DI MAMMA

WALT DISNEY

ZIO PAPERONE E IL CONVOGLIO SCOMPARSO

WALT DISNEY

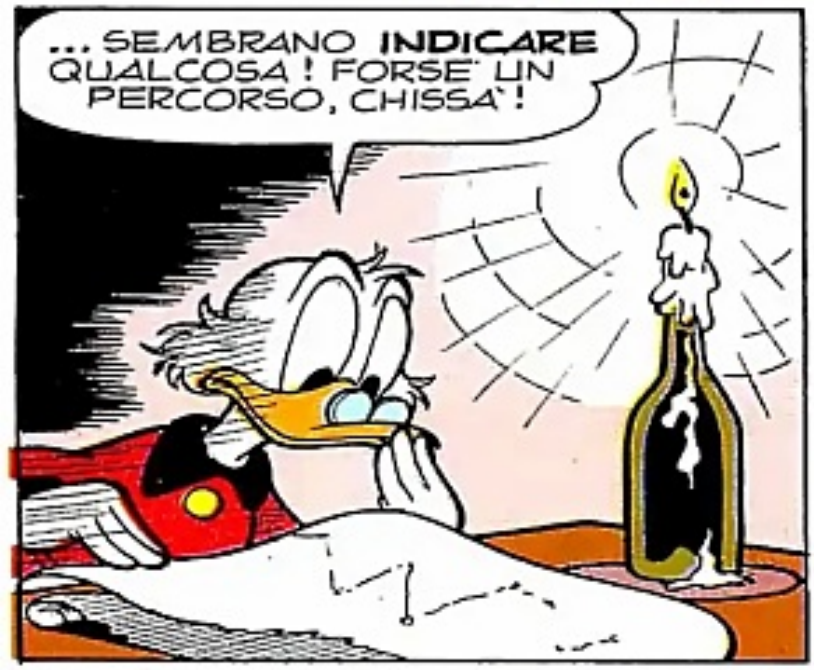
IL TALLERO

J-1723

Testo di R. CIMINO - Disegni di M. AMENDOLA

SOLO, NON SO DOVE SISTEMARE QUESTE DUE VECCHIE PERGAMENE ...

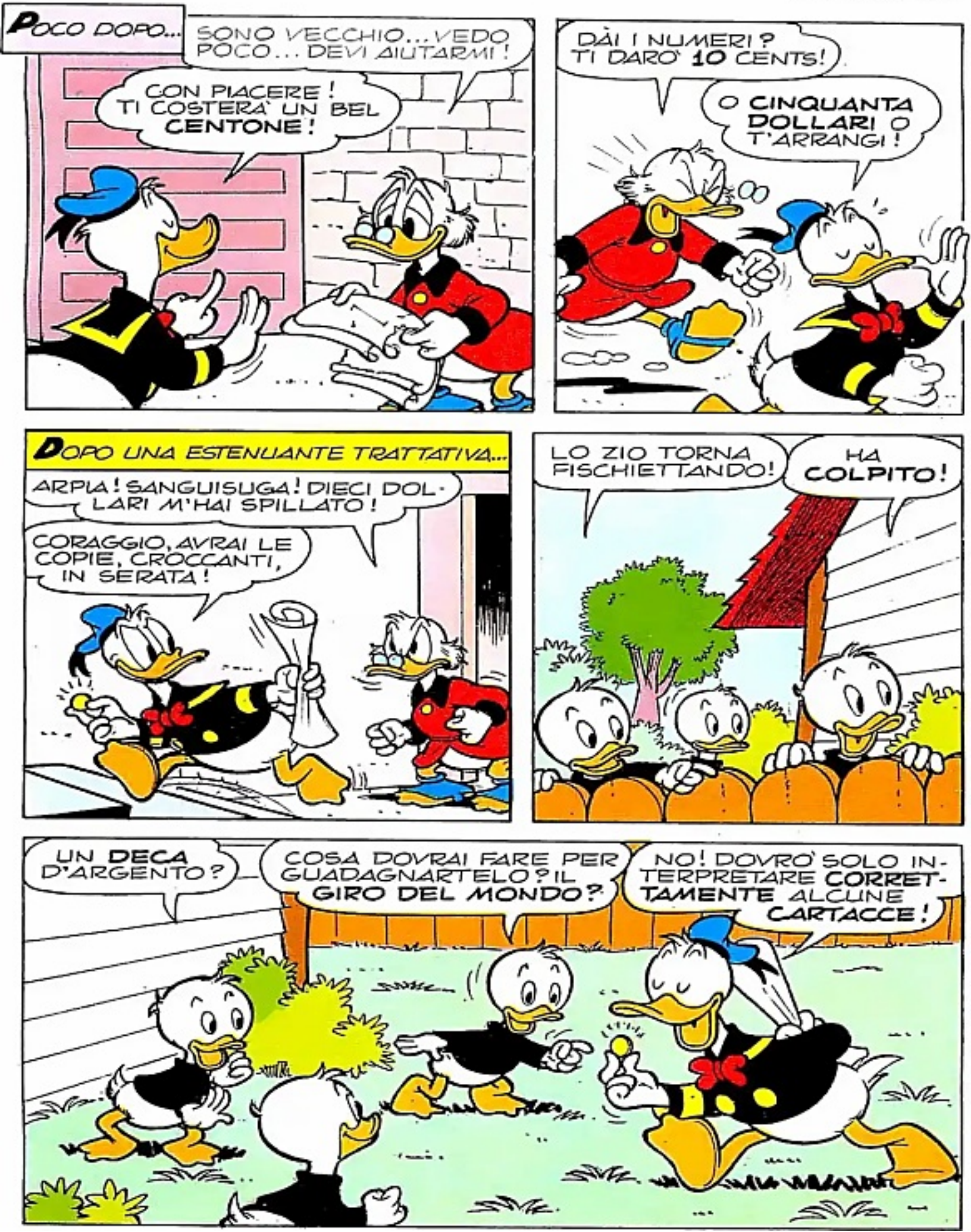
... E NON SO NEMMENO COSA ESATTAMENTE VOGLIANO DIRE! TUTTAVIA ...


... SEMBRANO INDICARE QUALCOSA! FORSE UN PERCORSO, CHISSA'!

PAPERINO HA GLI OCCHI BUONI E RIPRODURRA' PER ME QUESTE VECCHIE CARTE IN BELLA COPIA!
CHIAMATE URGENTI

CLANG
CLANG

CLANG
CLANG
LO ZIO PAPERONE CHIEDE AIUTO!
NON LO AVRA' CHE A PAGAMENTO!


POCO DOPO...
SONO VECCHIO... VEDO POCO... DEVI AIUTARMI!
CON PIACERE! TI COSTERÀ UN BEL CENTONE!
DÀI I NUMERI? TI DARÒ 10 CENTS!
O CINQUANTA DOLLARI O T'ARRANGI!
DOPO UNA ESTENUANTE TRATTATIVA...
ARPIA! SANGUISUGA! DIECI DOLLARI M'HAI SPILLATO!
CORAGGIO, AVRAI LE COPIE, CROCCANTI, IN SERATA!
LO ZIO TORNA FISCHIETTANDO!
HA COLPITO!
UN DECA D'ARGENTO?
COSA DOVRAI FARE PER GUADAGNARTELO? IL GIRO DEL MONDO?
NO! DOVRÒ SOLO INTERPRETARE CORRETTAMENTE ALCUNE CARTACCE!

PIÙ TARDI...
IL LAVORO E' STATO INTERESSANTE!
DI CHE TRATTA?

E' LA STORIA DI UN CONVOGLIO CHE HA PERSO CORPO E BENI LUNGO IL VIAGGIO!

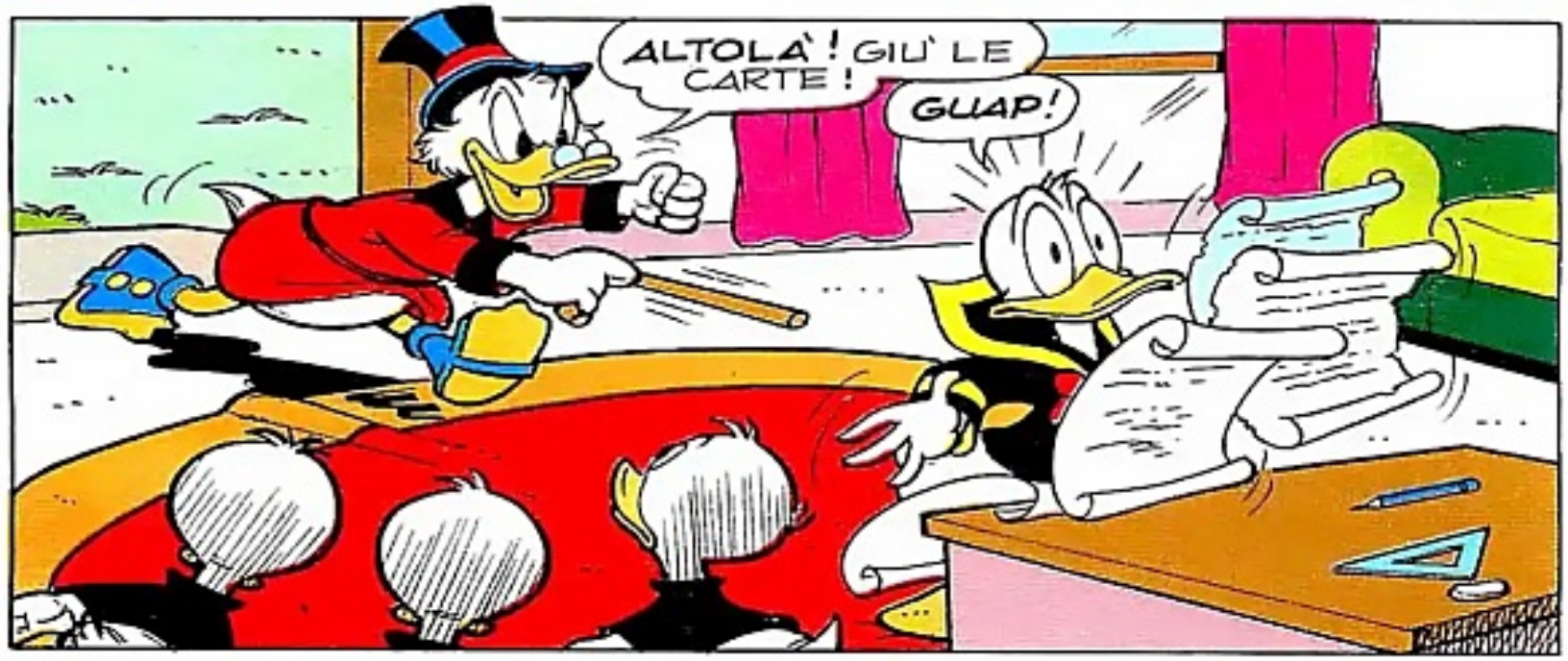
TEMPESTE E DIFFICOLTÀ L'HANNO COSTRETTO A FAR TAPPA E, DOPO OGNI TAPPA, E' RIPARTITO ASSOTTIGLIATO!

IL PERCORSO SI ADATTA PERFETTAMENTE A QUESTA PORZIONE DI MARE!
AMERICA

INFATTI, LE TAPPE COINCIDONO CON ISOLETTE SPERDUTE! IL CARICO PREZIOSO, VIA VIA PERSO, GIACE IN QUELLE BAIE!

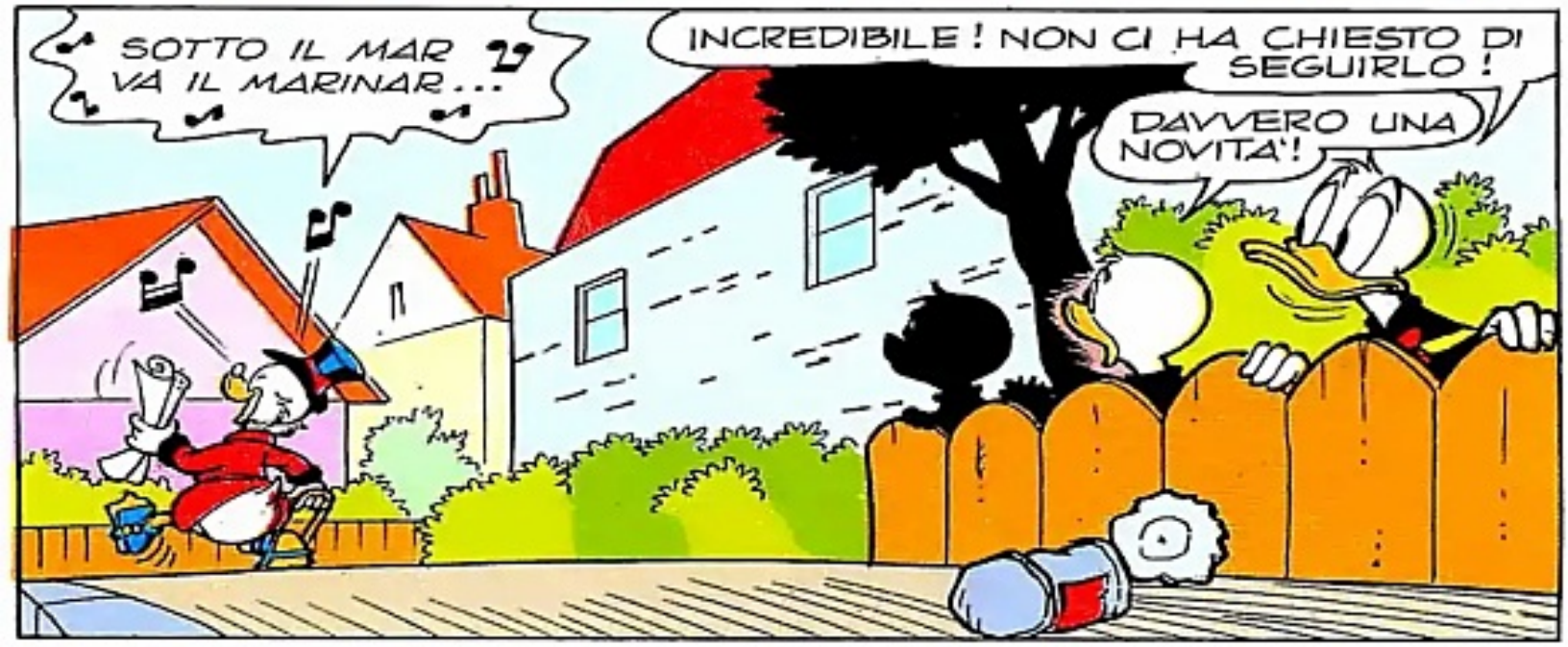
NON APPENA LO SAPRÀ, LO ZIO PAPERONE PARTIRÀ ALLA RICERCA, **E NOI CON LUI!**
GA... GASP! NON CI AVEVO PENSATO!

RENDERÒ LE PERGAMENE, DICENDO CHE NON SONO RIUSCITO A DECIFRARLE!


ALTOLÀ! GIÙ LE CARTE!
GUAP!

AH! BENE, BENISSIMO!

ISOLETTE TRANQUILLE... FONDALI MINIMI... ACQUE LIMPIDE E **TESORI A OGNI TAPPA!**



QUALCHE GIORNO DOPO, NEI PRESSI DEL PORTO...

TLING
TLING
TLING
MACCHINE A TUTTA FORZA! ALLA VIA COSI'!
PARTE SENZA DI NOI!
IL TALLERO
IL TALLERO

NON DOMANDIAMOCI COME E PERCHE'... GODIAMOCI LA NOVITA'!
TLING
TLING

LA GIORNATA FINISCE BENE PER PAPERINO, MA NON PER I NIPOTINI...

*INTANTO, MENTRE PAPEROPOLI DORME, ZIO PAPERONE ARRIVA NEL PUNTO CHE LE **RIMANEGGIATE CARTE** INDICANO COME **PRIMA SOSTA** DELL'ANTICO CONVOGLIO...*

FATE UN GIRO MOLTO LENTO! NON UN PALMO DEL FONDO DEVE RESTARE INESPLORATO!
BENE!

SI VEDE PROPRIO TUTTO! IL TESORO NON MI SFUGGIRÀ!

MA...
SIETE CERTO DI AVER FATTO IL GIRO COMPLETO?
CERTISSIMO!

E ALLORA COM'È CHE NON HO VISTO DORATI RELITTI?

SEMPLICE! SE NON LI AVETE VISTI, VUOL DIRE CHE NON CI SONO!
GULP!

FORSE NON CI SIAMO FERMATI NEL PUNTO GIUSTO!

NO, NON ABBIAMO SBAGLIATO!

CHE SI FA, SIGNORE? TORNIAMO A CASA?
GIAMMAI! PROCEDETE PER LA SECONDA TAPPA!

COSÌ...
CI SIAMO!

PERÒ...
SOB! NIENTEDINIEN-TEDINIENTE!

MAPPA, MAPPUCCIA MIA, NON MI TRADIRE!

ALLA **TERZA TAPPA!** E FORZATE L'ANDATURA! VOGLIO METTERE LE MANI SULL'ORO PRIMA DI SERA!

IL TALLERO

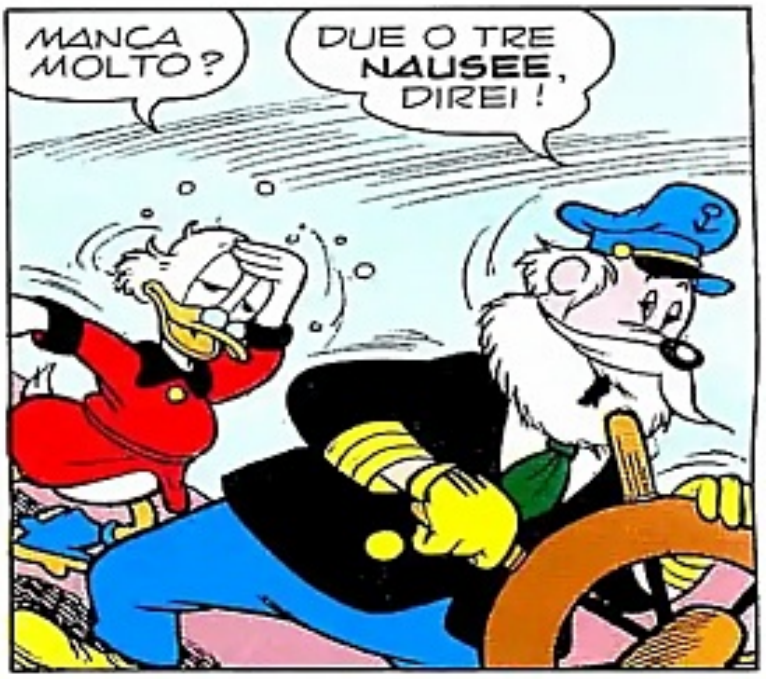
TEMPO PERMETTENDO, SIGNORE! SIAMO IN MARE, NON AL CAFFE'!

PFUI!

PIU' TARDI...

ROUMBLE

KRAK



IL GIORNO DOPO...

NONOSTANTE UN'ACCURATA ESPLORAZIONE...

IL RISULTATO E' PERO' SEMPRE NEGATIVO...

QUI NON C'E' PROPRIO NIENTE!

SIETE SICURO DI QUELLE CARTE?

IL TALLERO

UCCELLACCIO DEL MALAUGURIO! M'AVETE MESSO LA PULCE NEL-L'ORECCHIO!

QUESTA E' LA **COPIA**, E QUE-STO E' L' **ORIGINALE**! TUTTO PERFETTO!

GA... GASP!

PLOP

VEDIAMO CHE COSA L'HA COLPITO!

AH! ECCO L'INGHIPPO! NEL RIPRODURRE IL PERCORSO DEL MITICO CONVOGLIO, IL REPLICANTE HA TENUTO IL FOGLIO ORIGINALE AL ROVESCIO!

PRESA PER IL VERSO GIUSTO, LA CARTA NON SI ADATTA PIU' AL VECCHIO PERCORSO!

NON RIESCO A CAPIRE... NON C'E' ROTTA POSSIBILE, ALMENO SUL MARE, PER QUESTO TRACCIATO!

VEDIAMO SE C'È UN PERCORSO ALTERNATIVO!

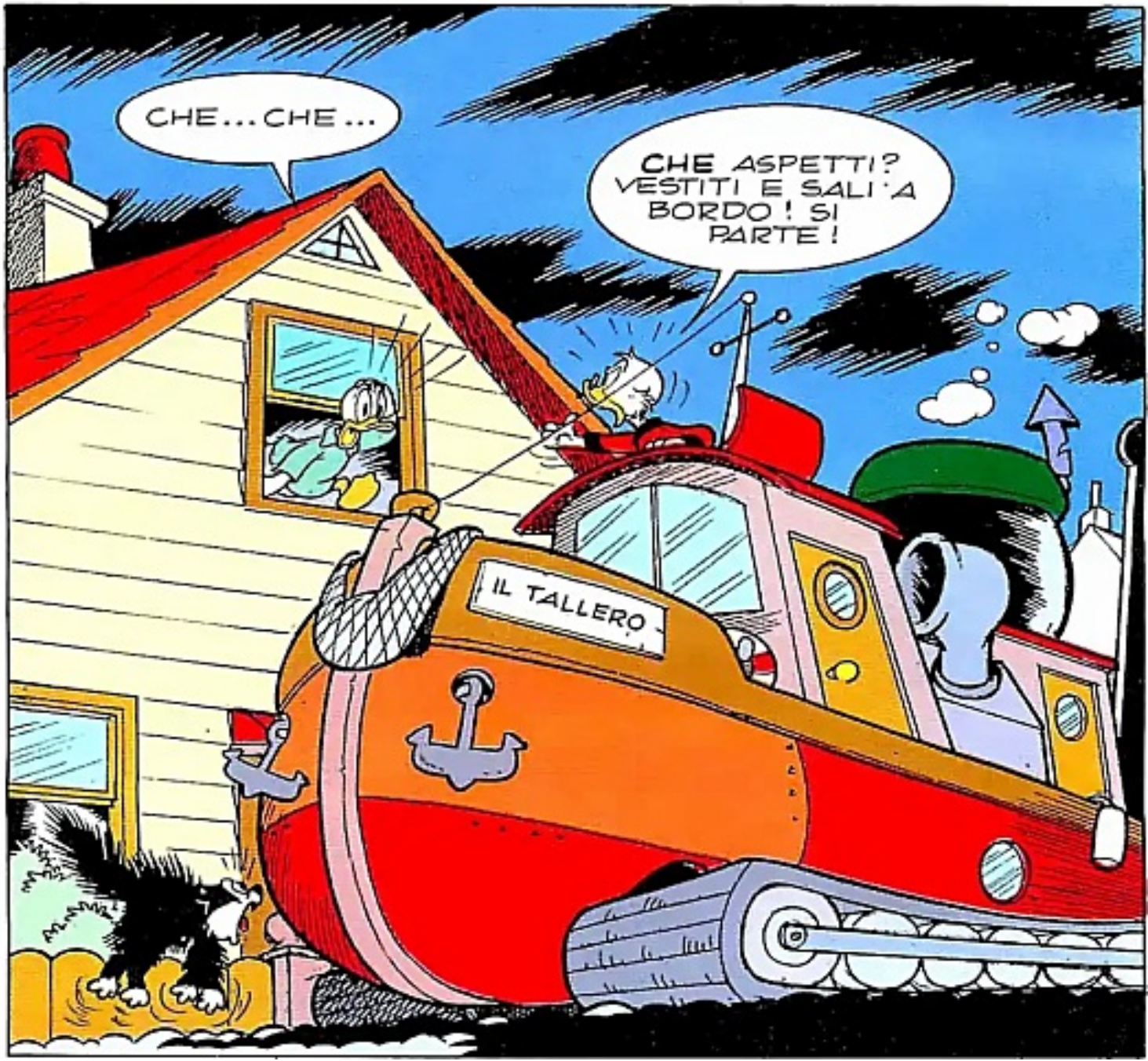
UHM... QUESTO COMBACIA! INVECE DEL MARE, IL DESERTO! GIÀ! LE NAVI SAREBBERO QUELLE DEL DESERTO, E CIOÈ I CAMMELLI E IL CONVOGLIO POTREBBE ESSERE UNA CAROVANA!

SE HO BEN CAPITO, SIAMO A VENTIMILA MIGLIA DAL-L'OBIETTIVO, VERO?
PROPRIO COSÌ!

SI TORNA A CASA! PAPERINO PAGHERÀ IL SUO ERRORE! GRRR!

IN QUANTO AL CONVOGLIO, LO INSEGUIRÒ TRA LE SAB-BIE CON UN MEZZO ADATTO!

COSÌ, IL COINVOLGIMENTO FATALE DI PAPERINO NEI GUAI DELLO ZIO PAPERONE, USCITO DALLA PORTA, STA PER RIENTRARE DALLA FINESTRA...
POO POT
GASP!
PAPER GIALLO


CHE... CHE...
CHE ASPETTI? VESTITI E SALI A BORDO! SI PARTE!
IL TALLERO

DOVE SI VA?
NEL DESERTO, A RIMEDIARE I TUOI MALDESTRI ERRORI!

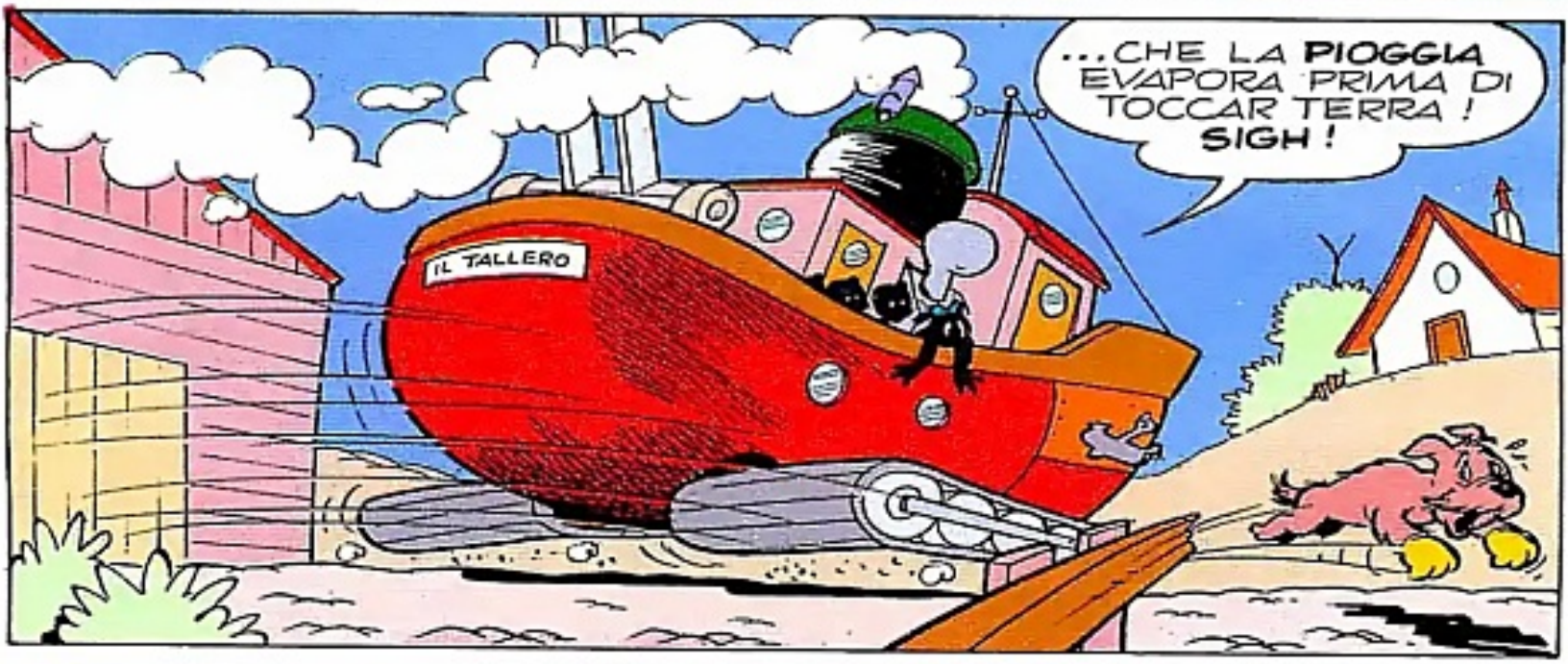
MI HAI FATTO MANCARE L'OBIETTIVO DI VENTIMILA MIGLIA, BRUTTA SPECIE DI FOTOCOPIATRICE GUASTA!

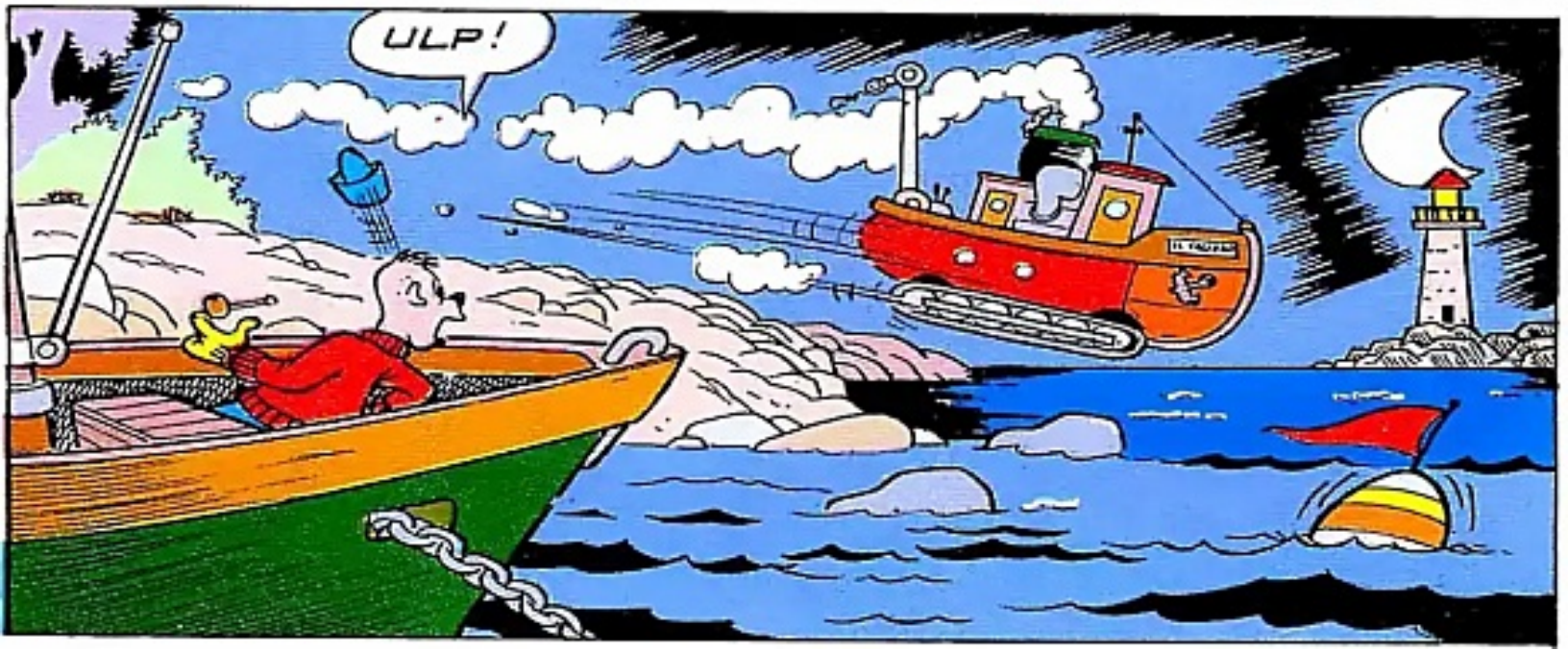
ORA SCAVERAI IL DESERTO, PERCHE' E' TRA LE ONDE DI SABBIA CHE DOBBIAMO ANDARE!

KIRRIXY
KIRRIXY
ADDIO, PACE!
IL TALLERO

Così...
NON SI SFUGGE AL DESTINO DI GREGARI! SOB!
DOVE SI VA, ZIO?

IN UN DESERTO! MA COSÌ DESERTO E ARIDO...


...CHE LA PIOGGIA EVAPORA PRIMA DI TOCCAR TERRA! SIGH!
IL TALLERO


ULP!

HA RAGIONE MIA MOGLIE! DEVO FARMI CONTROLLARE LA **VISTA**!

AVEVI PARLATO DI SABBIE! COM'È CHE ABBIAMO **PRESO IL MARE**?

DOBBIAMO ATTRAVERSARLO!

LA MAPPA, **CORRETTAMENTE INTERPRETATA**, SI ADATTA PERFETTAMENTE A UNA ZONA DESERTICA **ORIENTALE**!

A OGNI TAPPA CORRISPONDE UNA DIMINUZIONE DEL **CARICO PREZIOSO**: LO DICE LA PERGAMENA!

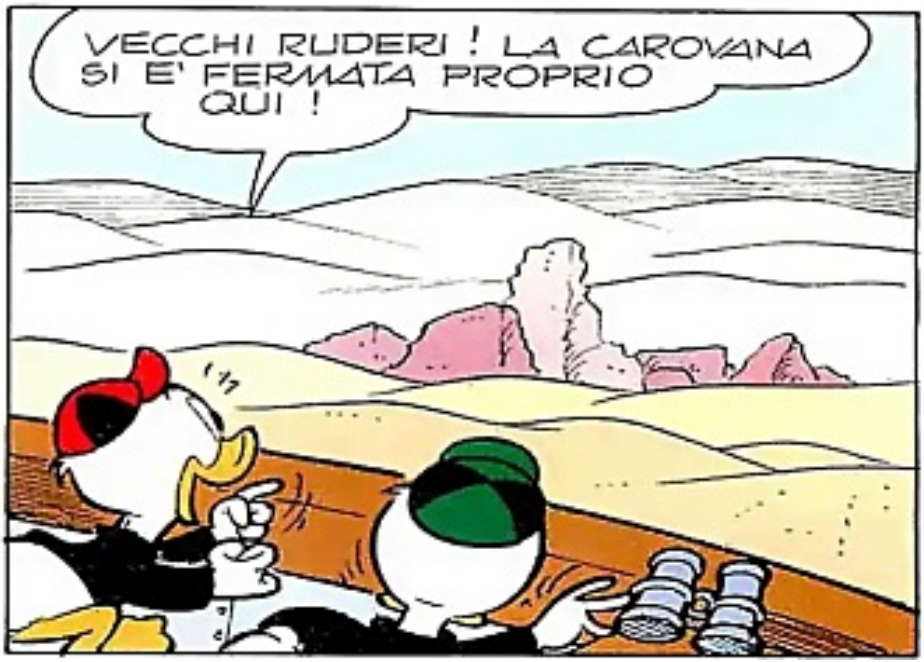
SE LA MIA IPOTESI È ESATTA, QUEL CARICO... È ANCORA SOTTO QUELLE REMOTE SABBIE! E **TU** SCAVERAI!

SIGH!

COSÌ, IL "TALLERO"... MODIFICATO, NEL L'INTENTO DI SEGUIRE GLI ANTICHI CAMMELLI, SI AVVENTURA TRA LE ONDE DI SABBIA...

PER TUTTE LE SCIMITARRE !

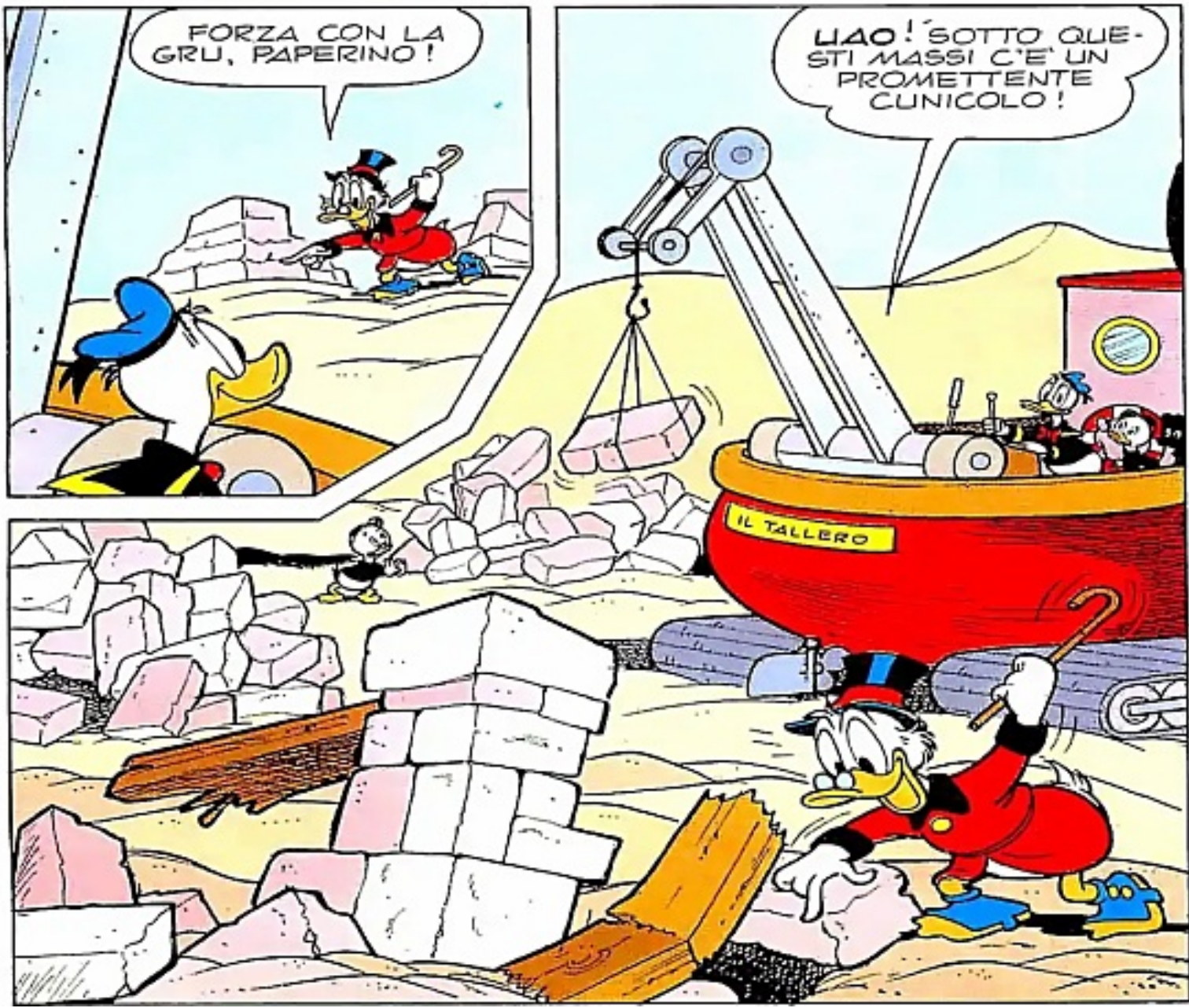
IL TALLERO



I CAROVANIERI, AFFRANTI, HANNO DEPOSTO UNA PARTE DI CARICO SOTTO LE VOLTE DI QUESTO PALAZZO CHE...

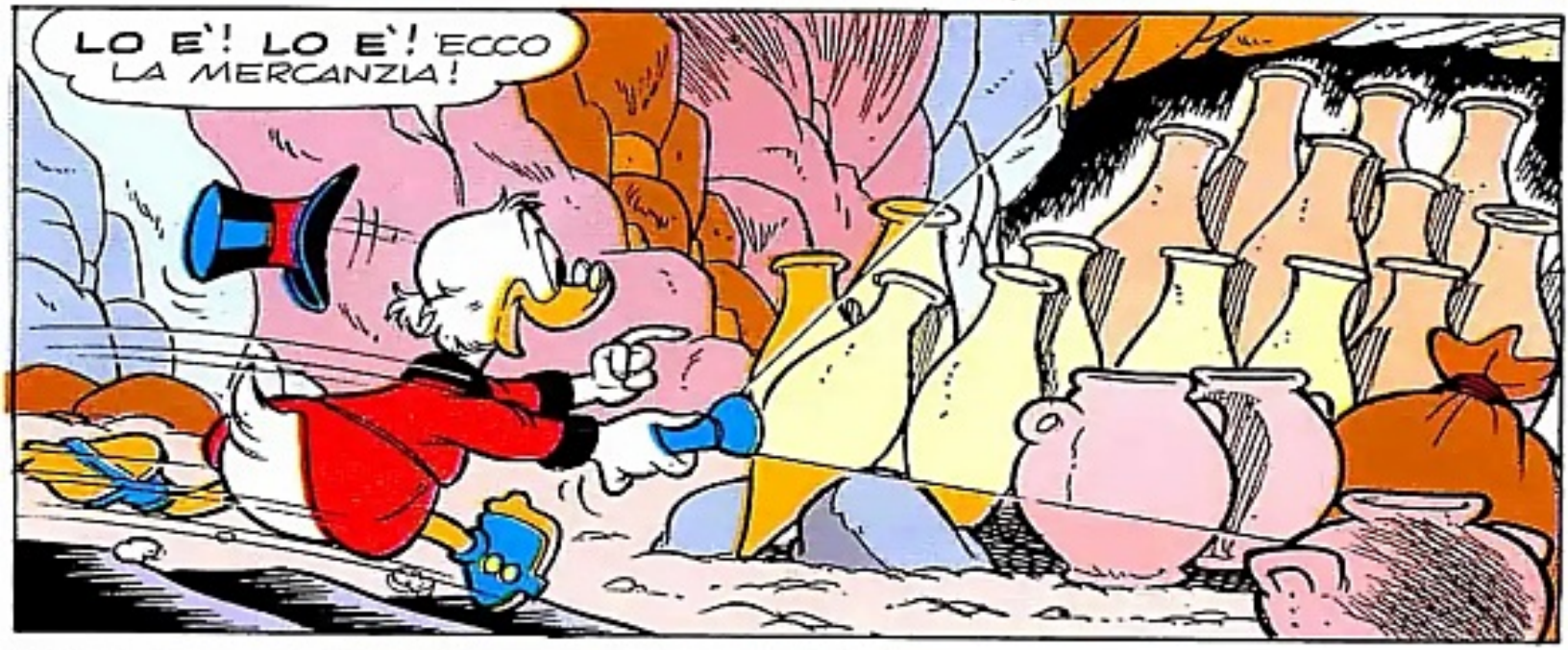
...COL TEMPO E' CROLLATO, SEPPELLENDO IL TESORO! ELEMENTARE!
TIK

FORZA CON LA GRU, PAPERINO!


UAO! SOTTO QUESTI MASSI C'E' UN PROMETTENTE CUNICOLO!
IL TALLERO

CI SONO DEGLI SCALINI!

CHE SIA LA SCALA DELLA RICCHEZZA?


LO È! LO È! ECCO LA MERCANZIA!

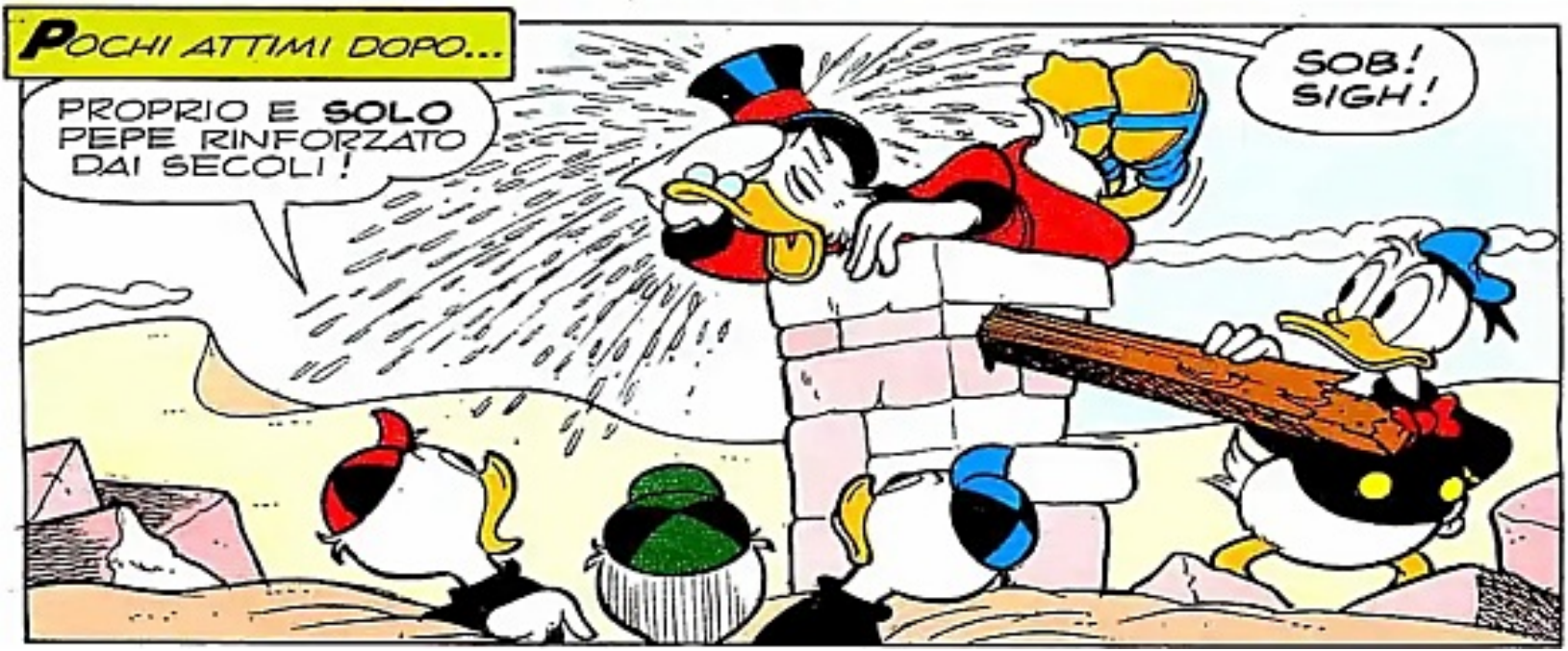
LO ZIO PAPERONE SUONA COME UN REGISTRATORE DI CASSA! BUON SEGNO!
RING RING

PREPARATE I SACCHI! SI RECUPERA!

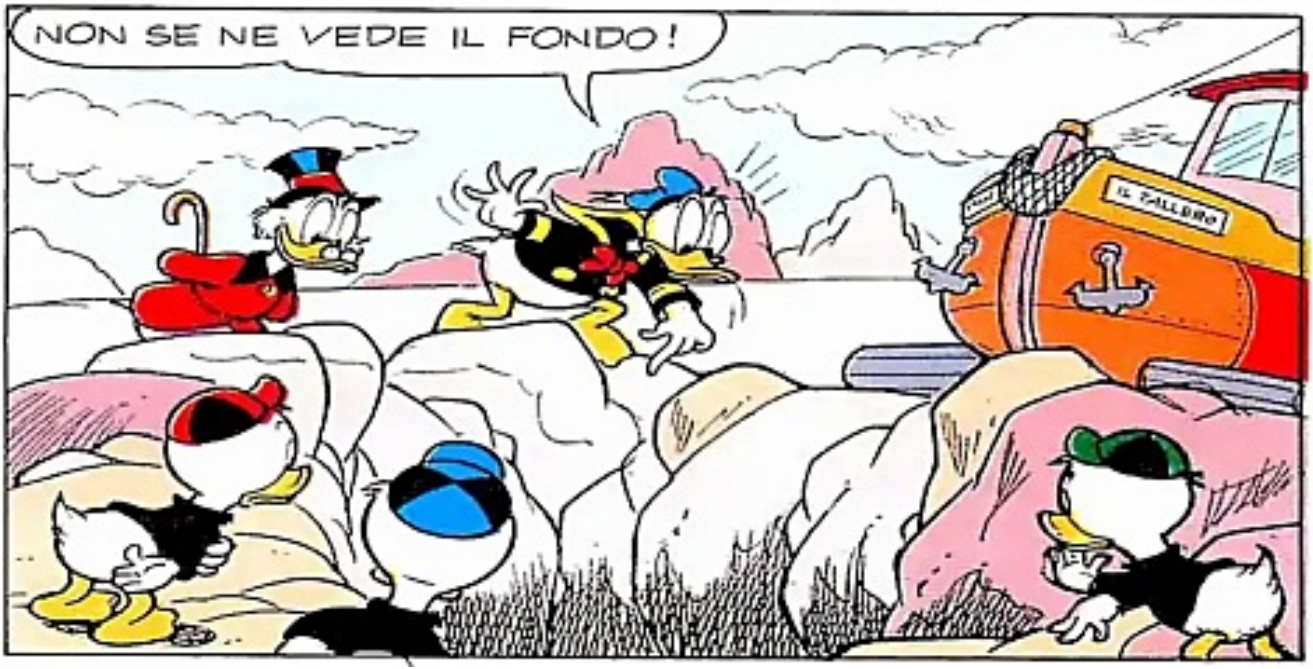
ATCIÙ
ULP!

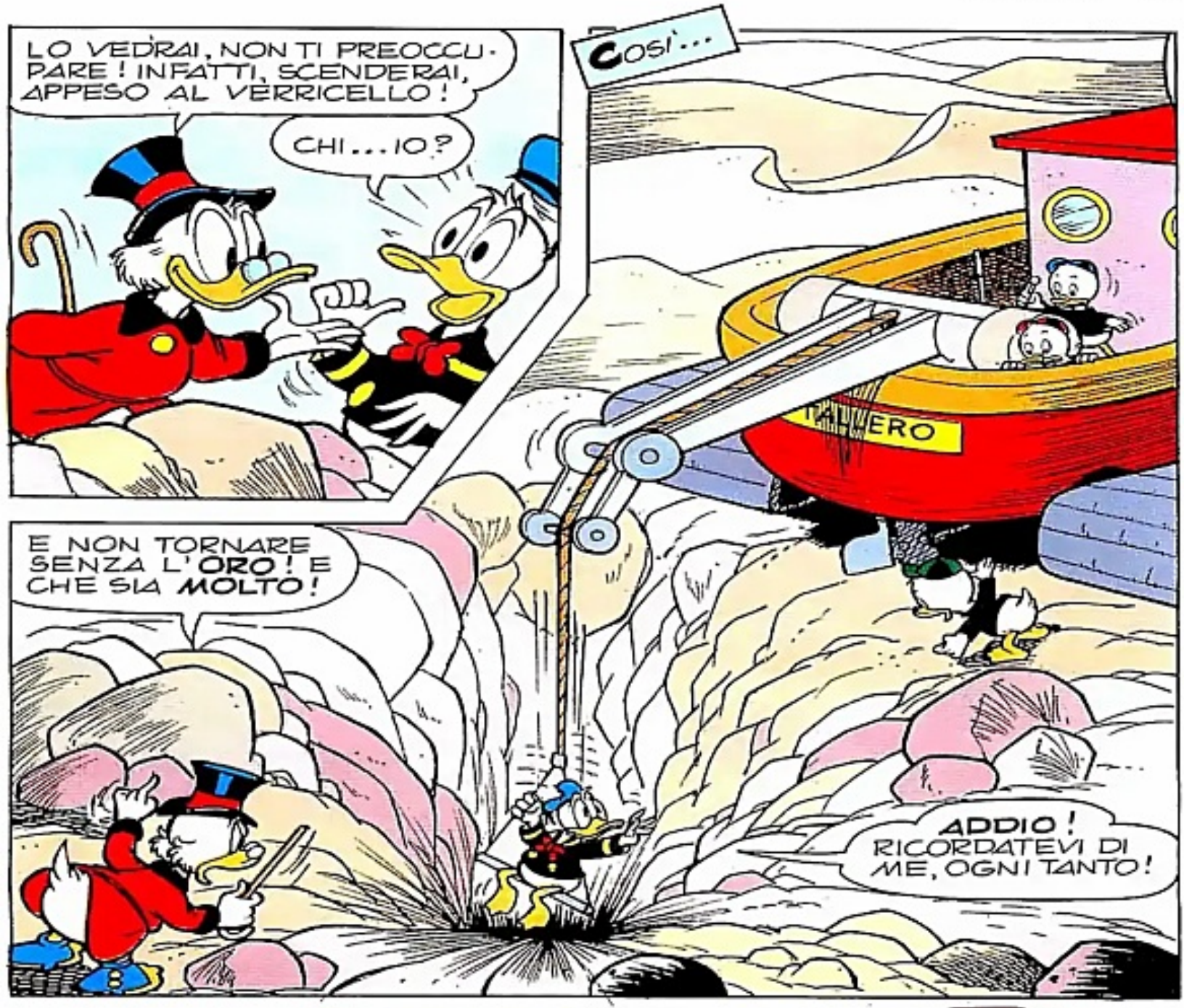
CORRENTI D'ARIA? UMIDO? VUOI UN MAGLIONE?
NON SONO RAFFREDDATO! SNIFF! SONO AFFRANTO!

LÀ SOTTO CI SONO DELLE ANFORE! CONTROLLATE SE, COME TEMO, SONO TUTTE PIENE DI VECCHIO PEPE MICIDIALE!
ANDIAMO!


POCHI ATTIMI DOPO...
PROPRIO E SOLO PEPE RINFORZATO DAI SECOLI!
SOB! SIGH!

LA SECONDA TAPPA E' PROPRIO SOPRA UN GRANDE BUCO...



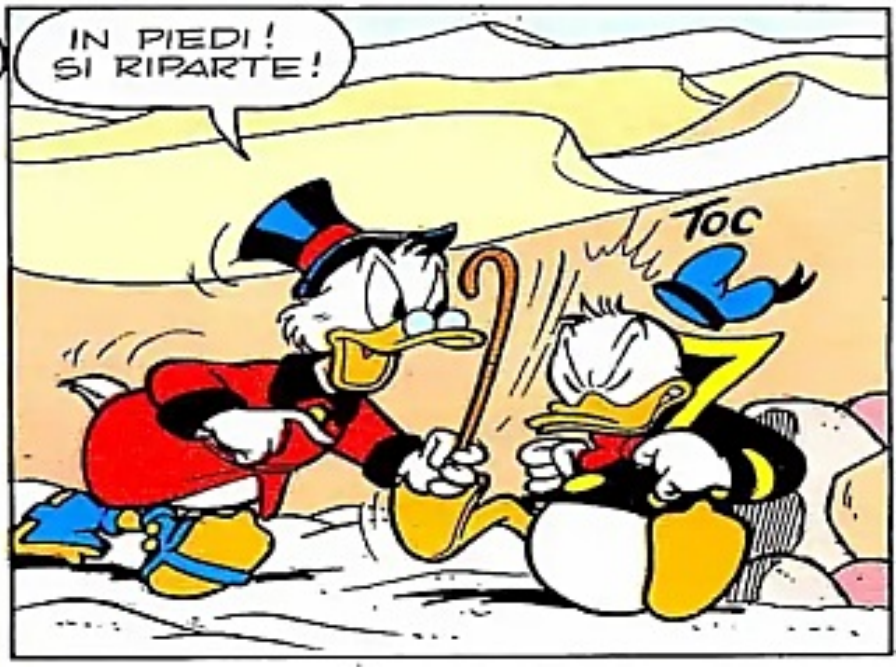

LO VEDRAI, NON TI PREOCCUPARE! INFATTI, SCENDERAI, APPESO AL VERRICELLO!
CHI... IO?
COSÌ...
E NON TORNARE SENZA L'ORO! E CHE SIA MOLTO!
ADDIO! RICORDATEVI DI ME, OGNI TANTO!

CHE VEDI?
CHE SENTI?
NIENTE VEDO!
PRUDERMI IL NASO, SENTO!

E E E

SOB! ANCORA PEPE!

ETCIUM



MOLTE MIGLIA DOPO...

LA META E' PROSSIMA!

GASP! IL TEMPO CAMBIA!

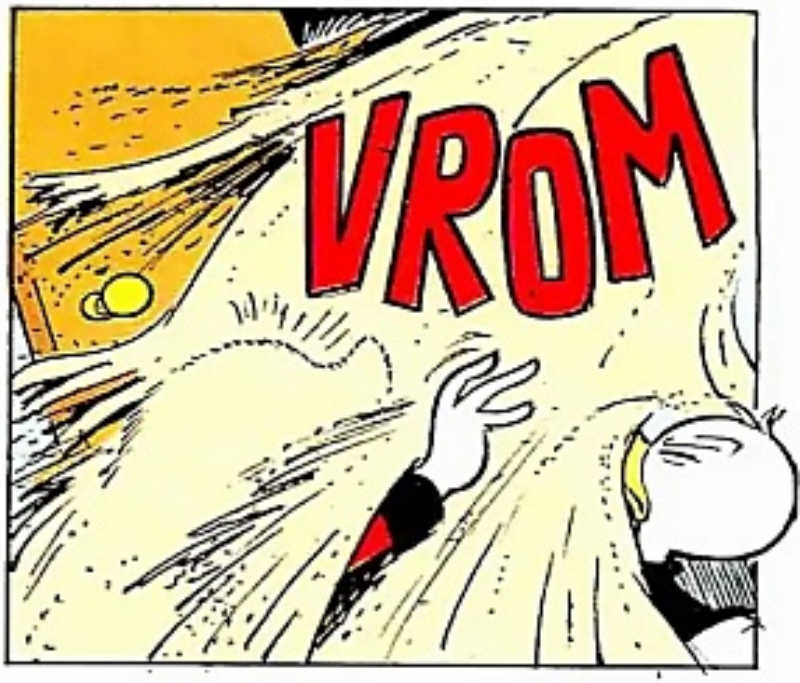
WOSSH

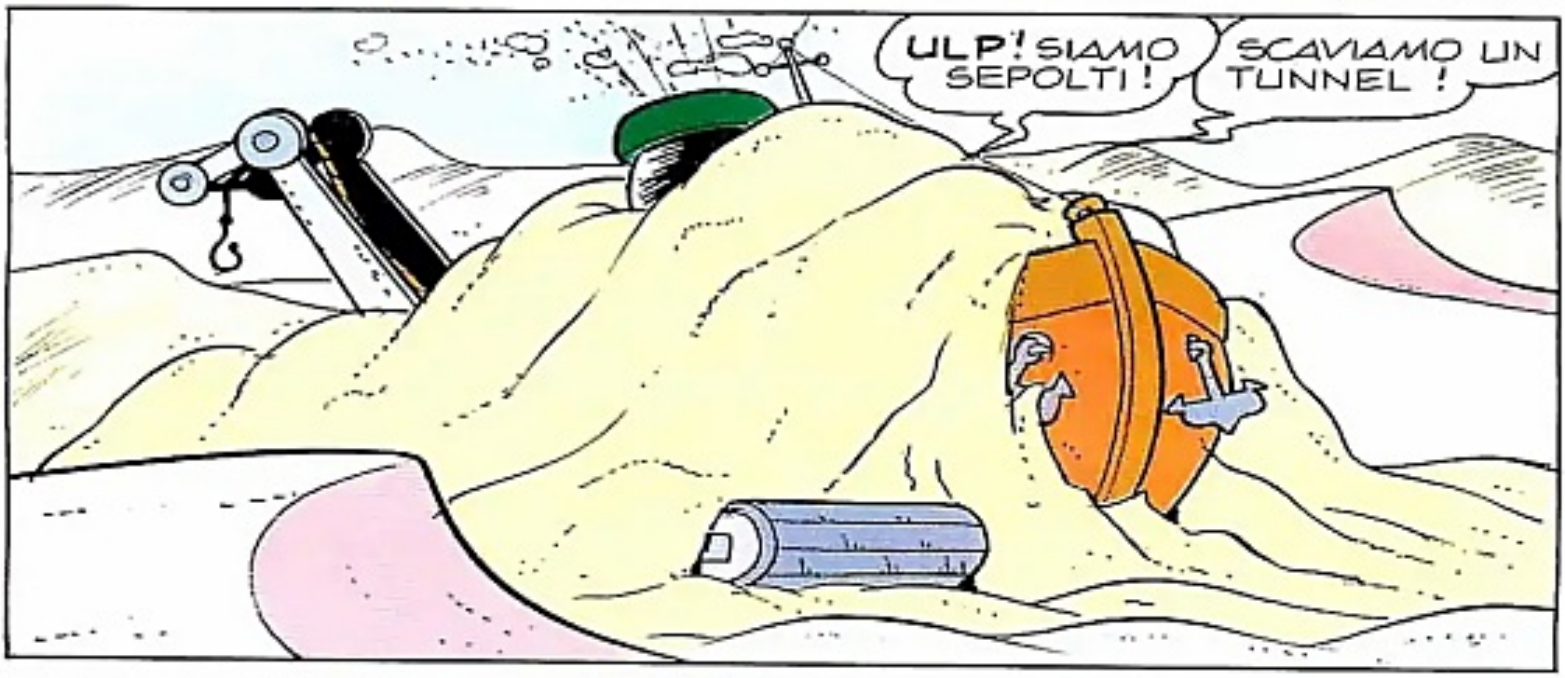
POVERO TALLERO! ANCHE UNA TEMPESTA DI SABBIA DEVE AFFRONTARE!

SCWOOSSH

IL TALLERO

PIU' TARDI...
IL VENTO E' CESSATO!


VROM


ULP! SIAMO SEPOLTI!
SCAVIAMO UN TUNNEL!

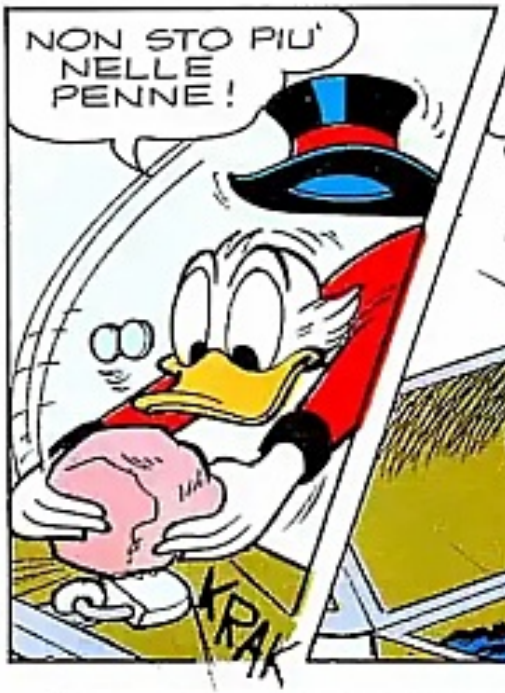
FINALMENTE! SPLUT!
A CHI LO DICI!

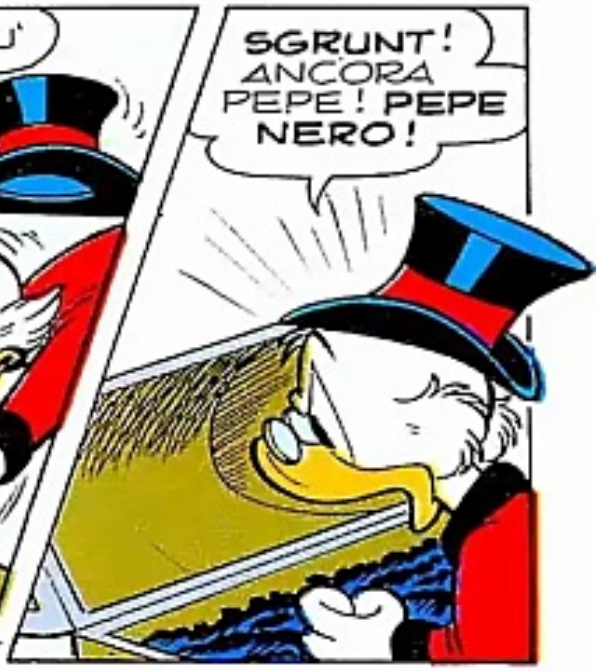
DOVREMMO ESSERE IN PROSSIMITA' DELLA TAPPA DECISIVA!

UAO! IL VENTO, SPOSTANDO LE SABBIE, HA MESSO ALLO SCOPERTO I VERI FORZIERI!

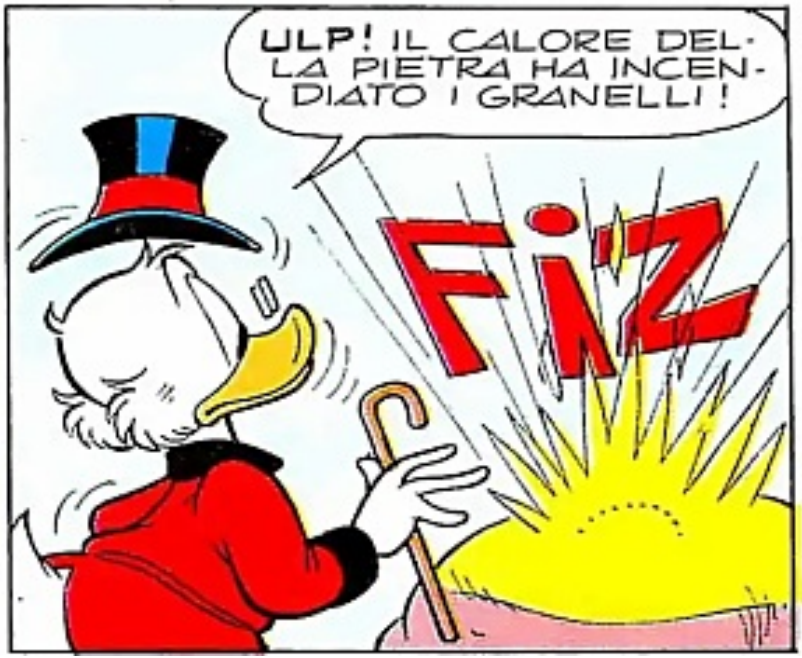
ORO, DIAMANTI, SONO QUI!

A ME UN FERRO, UNA LEVA, UN GRIMALDELLO!


NON STO PIU' NELLE PENNE!
KRAK


SGRUNT! ANCORA PEPE! PEPE NERO!

NO, NON E' PEPE! FORSE SONO PIETRUZZE PREZIOSE! UHM...


ULP! IL CALORE DELLA PIETRA HA INCENDIATO I GRANELLI!
FIZ

SGRUNT! ERA POLVERE! POLVERE NERA!

TA BOOM

ABBIAMO **ESAURITO** LE TAPPE! **SOB!**

METTIAMOCI UNA PIETRA SOPRA E TORNIAMO A CASA!

TI PIACEREBBE, EH? LIBERA SUBITO IL "TALLERO" DALLA SABBIA! IL VIAGGIO NON E' **FINITO!**

TOC

DOBBIAMO RECUPERARE TUTTO IL **PEPE** DELLE PRECEDENTI TAPPE!

VOLEVATE L'**AVVENTURA**? ECCOVELA! **SGRUNT**!

COSÌ, CARICO DI PEPE, IL "TALLERO" PUNTA VERSO PAPEROPOLI...

CHE SE NE FARÀ LO **ZIONE** DI TUTTO QUESTO PEPE?

DOVRÀ TROVARE UN MODO PER SMERCIARLO! **AH! AH!** TANTO LA COSA **NON** MI RIGUARDA!

INFATTI...

PEPE! CHI VUOLE **ANTICO PEPE**?

MENU'

IL PEPE dei SECOLI ¢ 50

Fine

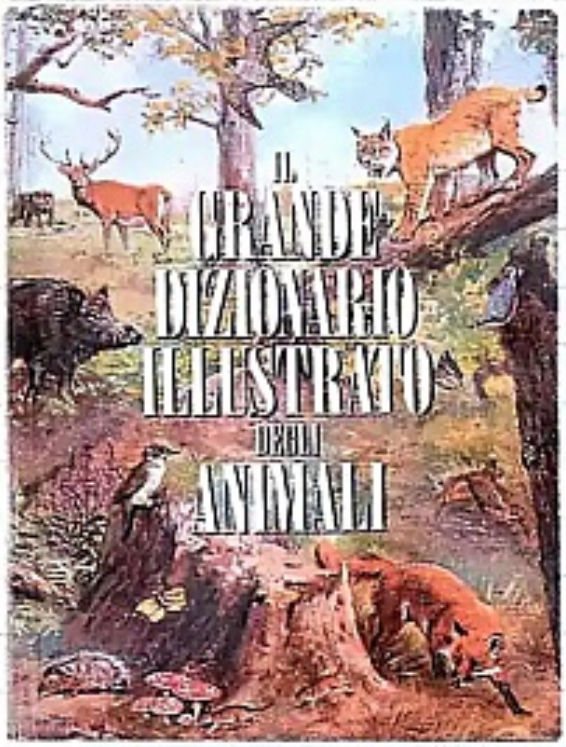
PETRINI PELLEGATTA
ASSOCIATI

Noi Verdi Lettori...

Foto: Fabrizio Bergamo

rispettiamo gli animali...

...e per conoscerli meglio



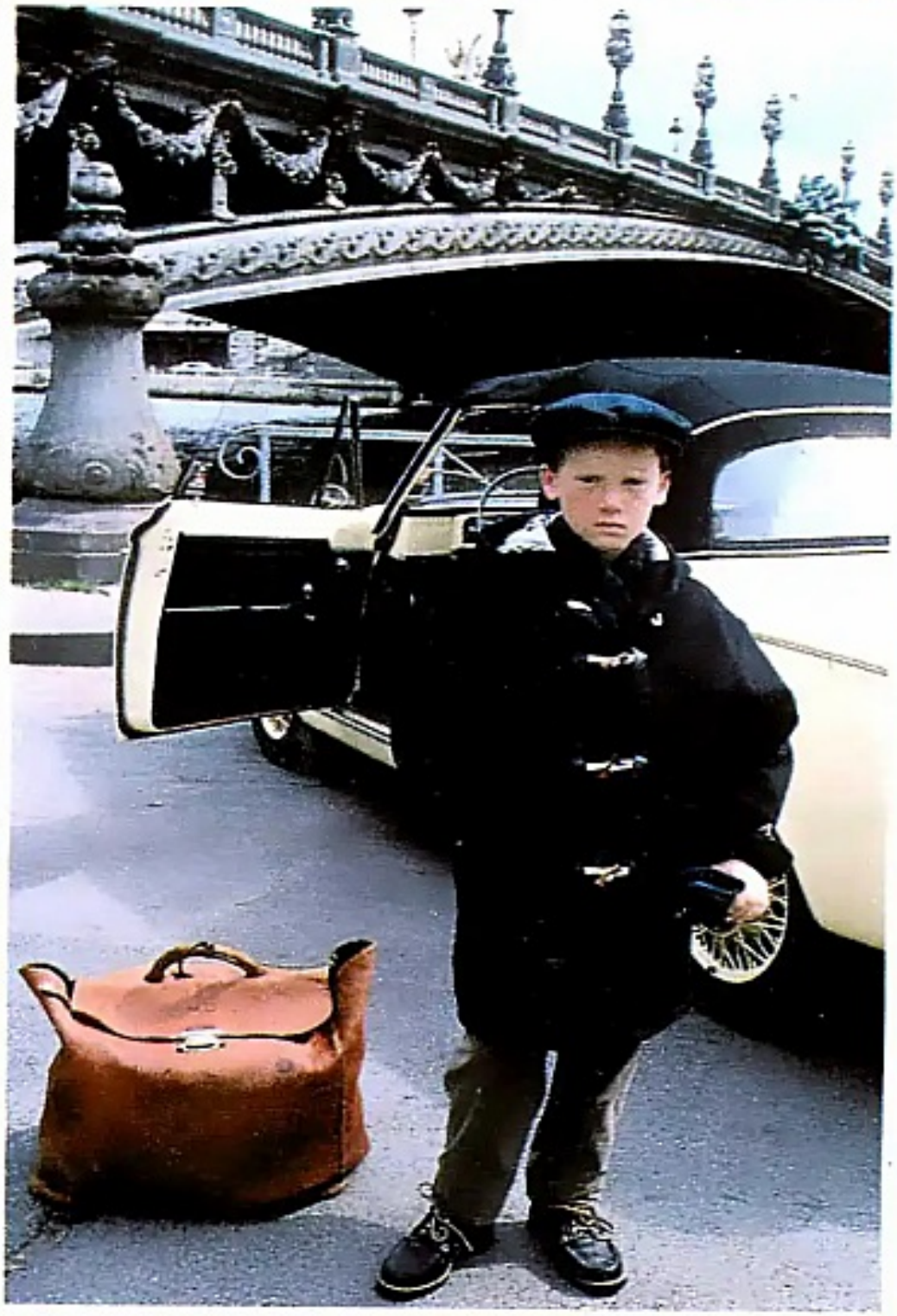
il grande dizionario illustrato degli animali.

La più ricca e entusiasmante raccolta degli animali di tutto il mondo in un unico grande libro illustrato: un regalo importante, un aiuto indispensabile per le ricerche scolastiche.

amz EDITRICE

nelle migliori librerie e cartolerie

editoria degli anni verdi



Pennisi ph. Deguerday

PEPPERINO

ORIGINAL WEAR MADE IN ITALY

Pepperino - via Venezia, 116 30037 Scorzè (VE) Tel. 041/445300

SEI GRANDE, RAGAZZO!

GIOCHI? Per te c'è ATARI VCS 2600, il videogioco più venduto nel mondo. Programmi gioco esclusivamente su cartuccia. La confezione comprende: la consolle, il Joystick CX 40 e il cavo per l'allacciamento TV. Lit. 99.000 IVA esclusa.

GIOCHI e STUDI? Ecco ATARI XE SYSTEM, un computer videogioco espandibile con una gamma completa di periferiche e un fornitissimo catalogo di programmi: giochi educativi e applicativi, su cartucce, cassette e floppy disk. La confezione comprende: la consolle con 64 Kbyte di memoria, 3 giochi, la tastiera per programmare, la pistola a raggio di luce ed un Joystick. Lit. 249.000 IVA esclusa.

ATARI

SEI GRANDE!

* Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

Per informazioni rivolgersi a:
ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 CUSANO MILANINO (MI)
Tel. 02-6134141/2/3/4/5 (ricerca automatica) - Fax 02-6194048

Nome_____ Cognome_____

Indirizzo_____

Cap_____ Città_____ Prov._____

TOPOLINO
1723

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaudenzio Capelli

VICE DIRETTORE
Elisa Penna

REDAZIONE
Marco Ruggiero (capòservizio)
Massimo Marconi
(caposervizio sceneggiature)
Gabriella Valera

REDAZIONE GRAFICA E ARTISTICA
Franco Lostaffa (caposervizio)
Gabriela Lovati
Beatrice Pallavicini

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Gabriella Perrone (responsabile)
Valentina De Poli

SEGRETARIA DI PRODUZIONE
Tiziana Cuzzi

HANNO COLLABORATO
Enzo Arnone, Gabriella Borlandi-Benzi, Alessandro Conti, Ettore Delli Carri, Federico Fiecconi, Battista Fontana, Silvia Formenton, Angelo Frigerio, Annelisa Gomiero, Enza Quinto, Guido Scala.
Ugo Vagnuzzi

SCENEGGIATURE
Rodolfo Cimino, Bruno Concina, Carlo Panaro

DISEGNI
Maurizio Amendola, Luciano Gatto, Staff di If

The Walt Disney Company Italia S.p.A.
Via Hoepli 3 – 20121 Milano
tel. 02/8900751

Presidente
Antonio Bertini

Direttore Generale
Umberto Virri

Direzione Periodici Disney
Via Hoepli 3 - 20121 Milano
tel. 02/72000169
fax 874003

Corrispondenza - Topolino - Casella Postale 340 - 20101 Milano
Stampa - ILTE - Moncalieri Torino - SAT - Roma
Pubblicità - SIPRA Società Italiana Pubblicità per Azioni Direzione Generale - 10122 Torino - Via Bertola 34 - tel. 011/57531
Tariffa inserzioni a colori: Lire 10.300.000 alla pagina; seconda di copertina Lire 18.540.000; terza di copertina Lire 12.360.000; Quarta di copertina Lire 25.750.000.

Diffusione e distribuzione esclusiva per l'Italia
A. e G. Marco S.p.A. - Via Fortezza 27 - 20126 Milano - tel. 02/25261 telex 350320 fax 2572940
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 401 dell'8 giugno 1988.

TOPOLINO NEL MONDO
Il periodico è in vendita nei seguenti Paesi: Arabia Saudita (spedito per via aerea); Argentina; Australia; Austria; Belgio; Brasile; Canada; Cipro (via aerea); Costa d'Avorio; Egitto (via aerea); Etiopia; Asmara - Addis Abeba (via aerea); Francia; Germania; Ghana; Gran Bretagna; Grecia (via aerea); Kenya; Irlanda; Italia; Jugoslavia; Libia; Tripoli - Bengasi (via aerea); Lussemburgo; Malta (via aerea); Nigeria; Nuova Zelanda; Olanda; Portogallo; Principato di Monaco; Somalia; Spagna; Stati Uniti d'America; Sud Africa; Svezia; Svizzera; Tunisia (via aerea); Uruguay; Venezuela (via aerea); Zimbabwe.

Sole agent for distribution abroad:
A.I.E. - Agenzia Italiana di Esportazione S.p.A.
Via Gadames 89 - 20151 MILANO
Tel. 3012200 - telex 315367 AIEMI - telefax 306279

© 1988 - The Walt Disney Company

FIEG
Questo periodico è iscritto alla federazione Italiana Editori Giornali

Accertamenti Diffusione Stampa - Certificato N. 1135 del 16 dicembre 1987

La tiratura dello scorso numero (1722) è stata di 490.266 copie

Subbuteo®

calcio in miniatura a punta di dito

- **Subbuteo per riprodurre le fasi più avvincenti delle partite di campionato e internazionali.**

22 «calciatori» che si muovono liberamente sul campo di gioco, con la possibilità di esatta adozione dei vari sistemi della tecnica e strategia calcistica. La vittoria dipende dall'abilità e intelligenza tattica del giocatore subbuteista.

Subbuteisti: se desiderate svolgere attività agonistica **Subbuteo** iscrivetevi alla **A.I.C.I.M.S. (Associazione Italiana Calcio in Miniatura Subbuteo).**
A richiesta gratis il **catalogo Subbuteo** 1987-88 e il periodico **«Subbuteo Notizie». Leggetelo!**

MECCANO®

Il vero originale autentico più completo e progredito.

Non è MECCANO
se non porta il
marchio MECCANO

Distribuzione: EDILIO PARODI S.p.A. - 16010 Manesseno (GE) - Tel. 010/406641

La Villa di Barbie: un sogno ad occhi aperti.

Nella sua fantastica Villa, Barbie ha molte cose da mostrarti. Ogni locale è perfettamente arredato, dalla camera da letto, alla cucina; dove grazie ad un fornitissimo frigorifero e a un forno perfettamente accessoriato tu e Barbie potete preparare una deliziosa cenetta a Ken. Nel salotto Barbie ti accoglie sul suo divano e, dopo averti offerto un the in un servizio molto elegante, ti svela alcuni segreti sul come coltivare i fiori. Insomma nella Villa di Barbie ci sono tante cose da vedere ed una giornata trascorrerà troppo in fretta. Ma sicuramente Barbie ti inviterà per farti sognare di nuovo ad occhi aperti.

La Villa di Barbie, completamente arredata è in vendita dal tuo giocattolaio

Barbie®